CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

LES CHEVEUX EN PÉTARD ? J'ADORE ! (© SWITCH 2000)

LE TEST COMPLET DU NOUVEAU ZELDA SUR N64

LES PHOTOS DU DERNIER TOMB RAIDER

DOSSIER SPÉCIAL | LA MACHINE | LES ACCESSOIRES | LES JEUX

La PS2 en France

TEKKEN TAG TOURNAMENT

- RIDGE RACER V
- DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
- SILENT SCOPE
- GRAN TURISMO 3...

NOVEMBRE 2000 NUMERO 106 DOSSIER SPÉCIAL PS2 • TEKKEN TAG TOURNAMENT • DRIVER 2

N°106 NOVEMBRE 2000. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8669

T 6745 - 106 - 35,00 F

LES TESTS DU MOIS ➤

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

ETERNAL ARCADIA

DRIVER 2

McLaren

LE VOLANT OFFICIEL

PARTEZ EN POLE POSITION

DIRECTION, ACCÉLÉRATION ET FREINAGE PROGRESSIFS

EXISTE AUSSI EN VERSION PC

- Compatibilité consoles PlayStation
- Volant et pédalier vibrants
- Volant et pédalier progressifs
- Réglages hauteur et inclinaison
- Module boîte 4 vitesses + frein à main
- Entièrement programmable
- Conduite haute précision
- Mode "Kart" (sans appui)

Cyber GUN

SKREAM

3P

tel. : 33 (0)1 69 11 71 11

www.3psa.com

Fabriqué sous licence McLaren International Limited.
Les nom et logo McLaren sont des marques déposées de McLaren International Limited.
Ce produit n'est pas conçu, fabriqué, promu ou approuvé par Sony Computer Entertainment.

P.106

TOP ! Incontestablement, Eternal Arcadia sur Dreamcast est une réussite : graphisme hyper détaillé, textures variées et réalistes, scénario palpitant et musique délicieuse. Enfin, un bon RPG sur Dreamcast, mais uniquement en import pour l'instant...

P.134

FLOP ! Au départ, il y avait Tony Hawk Pro Skater sur PS, une simulation de skate incroyable. Succès oblige, ce titre a été copié, cloné, déformé... Le résultat est là : MTV Sports Skateboarding. Et comme souvent, le plagiat se révèle catastrophique. Les plans marketing n'ont jamais fait du bien aux jeux vidéo ! Non, jamais...

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper!

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+

EDITO

Nous y voilà, la Playstation 2 arrive ce mois-ci ! Nous lui avons donc consacré un dossier, mais pas aussi complet que nous l'aurions souhaité. A chaque sortie d'une nouvelle console, nous faisons un banc d'essai complet de la machine et le test des jeux. Mais, pour la première fois, cela n'a pas été possible. Un mois avant la sortie de la PS2, Sony France ne dispose d'aucune console européenne, ni même d'une machine permettant de tester les jeux... Tu le crois, ça ?

Alors que Sony nous avait impressionnés en réalisant un véritable sans-faute lors de la sortie de la Playstation, on ne peut pas en dire autant cette fois-ci. Il est clair que le travail de Sony France n'est pas en cause, c'est visiblement au Japon que ça coince. Suite à la rupture de stock d'un composant, Sony a dû réduire de moitié la mise en place de sa nouvelle console aux Etats-Unis (ce qui a immédiatement fait plonger l'action de Sony). Inutile de préciser que s'il y a une telle pénurie aux States, l'Europe ne devrait pas être épargnée. Nous n'avons pas de chiffres, mais il est vraisemblable que la France n'aura pas droit à plus de 100 000 machines !

Sortie retardée, pénurie de machines, prix de vente assez élevé et des jeux qui ne sont pas à la hauteur de nos espérances : voilà qui devrait décevoir les très nombreux joueurs qui attendaient la PS2 avec impatience ! Une trentaine de jeux seront disponibles dès la sortie de la console, ce qui est un record historique, mais il est vraiment dommage que la machine ne suive pas. Même s'il n'y a pas de grands titres qui font la différence avec la Dreamcast, par exemple, les jeux européens semblent bien plus convaincants que ceux qui ont accompagné la sortie japonaise de la PS2.

En revanche, la pénurie de PS2 ne doit pas faire l'affaire des nombreux éditeurs qui ont misé sur elle. Une trentaine de jeux sur le marché en fin d'année pour se partager les ventes sur un parc de machines aussi réduit, ce n'est pas la joie ! Il est évident que c'est aussi un problème pour Sony qui ne pourra pas profiter pleinement de son avance sur ses concurrents. Bien sûr, des stocks de PS2 arriveront au cours de l'année prochaine, et il s'en vendra, mais personne n'ignore que les ventes importantes sont réalisées en fin d'année. Dans un an, Sony devra affronter Microsoft et Nintendo sans avoir pu prendre un avantage conséquent sur ces deux géants.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu...

SOMMAIRE

NOVEMBRE, LE MOIS DU MYTHO

PREVIEWS

AIR RANGER PS2 20
ALADDIN, LA REVANCHE DE NASIRA ..... PS 60
BLOOD THE LAST VAMPIRE PS2 42
CHICKEN RUN ..... DC/PS 54
CHORO-Q HG PS2 24
COOLBOARDERS CODE ALIEN PS2 40
CRASH BASH ..... PS 55
DANCING STAGE EUROMIX ..... PS 56
DARK CLOUD PS2 26
DAYTONA USA 2001 ..... DC 36
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE PS2 44
DINO CRISIS 2 ..... PS 58
DONALD DUCK COUAK ATTAK N64/PS/PS2 55
DYNASTY WARRIORS 2 ..... PS2 74
F1 RACING CHAMPIONSHIP PS2 82
FIFA 2001 ..... PS2 80
GOEMON PS2 28
GRAN TURISMO 3 ..... PS2 73
GREATEST STRIKER PS2 33
GUILTY GEAR X ..... DC 48
GUITAR MAN PS2 42
GUNBIRD 2 ..... DC 59
INTERNATIONAL TRACK & FIELD PS2 79
KAO LE KANGOUROU ..... DC 59
KENGO PS2 34
KLONOA 2 ..... PS2 13
LA ROUTE D'ELDORADO ..... PS 60
LAST BLADE 2 FINAL EDITION ..... DC 30
MOERO JUSTICE GAKUEN (RIVAL SCHOOL 2) ..... ARCADE 17
MOTO GP PS2 72
NINJA ASSAULT ..... ARCADE 16
ORPHEN : SCION OF SORCERY PS2 76
QUAKE III ..... DC 56
RAYMAN REVOLUTION PS2 83
READY 2 RUMBLE BOXING – ROUND 2 ..... PS2 75
RIDGE RACER 5 ..... PS2 69
SAMBA DE AMIGO 2000 ..... ARCADE/DC 38
SHUTOKO BATTLE 0 ..... PS2 46
SILENT HILL 2 ..... PS2 22
SILENT SCOPE PS2 78
SIN & PUNISHMENT N64 18
SSX PS2 81
TEKKEN TAG TOURNAMENT PS2 71
THE BOUNCER PS2 14
TIME SPLITTERS PS2 77
TOMB RAIDER 5 ..... DC/PS 52
WIN BACK PS2 29
WIPEOUT FUSION PS2 70
ZOE PS2 32

TESTS

En violet, les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

18 WHEELER ..... DC 124
COOL COOL TOON ..... DC 130
DANGER GIRL ..... PS 134
DEEPFIGHTER ..... DC 134
DRIVER 2 ..... PS 90
ETERNAL ARCADIA ..... DC 106
GIGA WING ..... DC 93
INCREDIBLE CRISIS ..... PS 117
INTERNATIONAL TRACK & FIELD ..... DC 94
LE MONDE DES BLEUS 2 ..... PS 108
LES 24H DU MANS ..... DC 110
MEDAL OF HONOR RESISTANCE ..... PS 114
MIKE TYSON BOXING ..... PS 128
MS PAC-MAN ..... PS 120
MTV SPORTS SKATEBOARDING ..... PS 134
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 ..... DC 118
SPIDERMAN ..... GBC 134
SPYRO YEAR OF THE DRAGON ..... PS 96
STRIDER 2 ..... PS 99
TURBO SCHTROUMPF ..... PS 134
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ..... DC 126
URBAN CHAOS ..... DC 122
VAMPIRE CHRONICLES ..... DC 113
ZELDA MAJORA'S MASK N64 100

P. 124

18 Wheeler est la première simulation de 38 tonnes sur Dreamcast. Graphismes à couper le souffle, souplesse des commandes... et puissance destructrice assurée. Qui a dit que les routiers étaient sympas ?

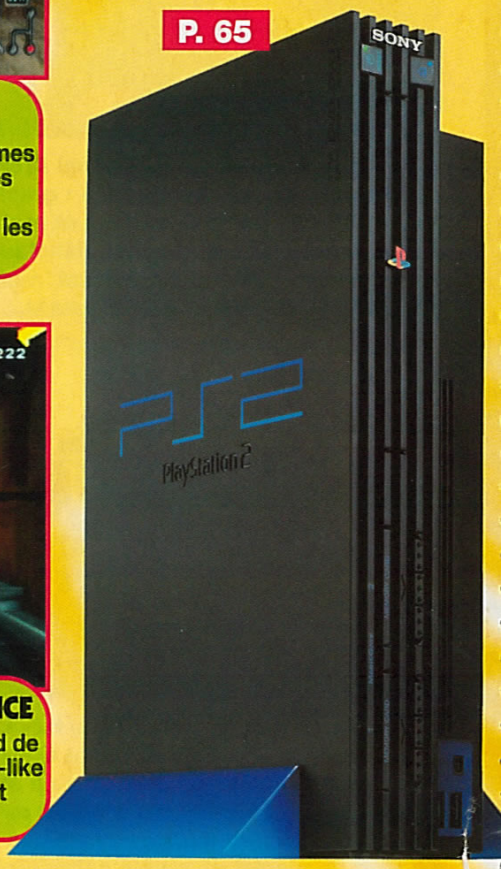
P. 114

MEDAL OF HONOR RESISTANCE sur Playstation est enfin là. Sur fond de seconde guerre mondiale, ce Doom-like dote la Playstation d'un excellent produit. Ambiance unique.

Playstation 2

La Playstation 2 est là ! Pour fêter l'événement, Consoles+ vous offre un dossier complet sur la nouvelle console de Sony : jeux, previews, caractéristiques techniques, avis des testeurs... tout ce qu'il faut savoir avant de l'acheter.

P. 65



JAPON 9

Les Japonais préparent activement Noël : Klonoa 2, The Bouncer, Silent Hill 2, le nouveau Choro Q, Dark Cloud, Daytona USA 2001...
35 pages pour faire trembler le pays du Soleil-Levant.

DOSSIER 65

Après de longs mois d'attente, la PS2 arrive enfin en France. A cette occasion, nous vous proposons un dossier complet sur la nouvelle console de Sony.

NEWS 51

En raison de la sortie de la PS 2 en France, les news sont un peu écourtées ce mois-ci. Menu light donc, mais plein de bonnes choses à se mettre sous la dent.

TESTS 89

Une actualité chargée en cette fin d'année : Driver 2 (PS), Spyro 3 (PS), Zelda Majora's Mask (N64), Eternal Arcadia (DC), les 24H du Mans (DC), Medal of Honor Resistance (PS)... Préparez la monnaie !

REMERCIEMENTS : Micromania, Power Games et Sunrise. Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (il ne peut en rester qu'un), Danièle (il ne peut en rester qu'une) et Séverine (un duel à trois, finalement).

Couverture : Tekken Tag Tournament © 2000 Namco.

Driver 2

Malgré quelques défauts, clipping prononcé et animation un peu lente, Driver 2 sur Playstation reste une valeur sûre. Amateurs de tôle froissée et de folles poursuites, c'est à vous de jouer.

P. 90

P. 52

Tomb Raider 5

Comme chaque année depuis cinq ans, Eidos nous présente sa nouvelle paire d'Airbag : toujours plus ronds, toujours plus gros. Novembre 2000 n'échappe pas à la règle et Tomb Raider 5 arrive. Sortez vos mouchoirs !

P. 100

Zelda Majora's Mask

sur Nintendo 64 arrive enfin en version officielle. Le rater serait une erreur, y jouer la meilleure chose qui puisse vous arriver ce mois-ci.

TIPS 141

A force de passer son temps libre à astiquer la salle des tests, Switch a fini par prendre de bonnes résolutions, et il a failli une fois de plus rendre ses tips à l'heure... mais pas trop quand même, rassurez-vous.

COURRIER 156

Les Jeux olympiques sont terminés, mais pas pour tout le monde... Bomboy remporte haut la main la médaille d'or du courrier.

TROMBINOSCOPE 154

Troisième partie des aventures d'Edmond le démon. Pas facile de venir à bout d'un type comme lui, non, vraiment pas facile. Trop pas même...

NON, JE NE SUIS PAS UN MYTHO !

©2000 Kael le mytho.

CONCOURS RAYMAN 2

Avec Consoles+, c'est Noël avant l'heure. Dans ce numéro de novembre, vous avez la possibilité de repartir avec 1 Playstation, 30 jeux Rayman 2 sur Playstation, 15 sacs à dos Rayman 2 et 29 Tee-Shirts Rayman 2. On n'est pas encore habillés en rouge, mais certains chez nous ont déjà les cheveux gris, d'autres un gros ventre et d'autres encore des bottes de cuir. Avec un peu de chance, Kaelo le mytho va venir en taxi tiré par des rennes.

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

JOURNÉE SPÉCIALE LARA CROFT

EIDOS interactive présente Lara Croft dans tous les magasins DOCK GAMES

LE 25 NOVEMBRE 2000[7]

Venez nombreux, elle sera sur tous vos écrans...

EIDOS

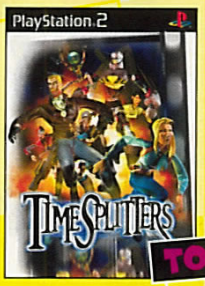
JEU EXCLUSIF[8]

GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

SUR WWW.DOCKGAMES.COM

POUR GAGNER LARA CROFT EN GRANDEUR NATURE AINSI QUE DES TONNES D'AUTRES CADEAUX

[8] Jeu valable du 10 novembre au 31 décembre inclus, règlement déposé chez Maître DELAGE Jean Luc, 2 rue Raymond Audour, 16000 ANGOULEME et disponible gratuitement au siège de la société organisatrice.
[7] En fonction de la date de disponibilité du produit.



console + 1 manette **790frs**

SORTIE OFFICIELLE
Le 24 Nov. 2000

1 MINI BMX OFFERT*
aux 1000 1ers acheteurs de DAVE MIRRA PSX

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSE

COGNAC Center
75, avenue Victor Hugo
05.45.35.07.45

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

NOUVEAUX MAGASINS

TULLE Center
66, avenue Victor Hugo
(consulter le minitel)

BREST Center
24, rue de Siam
02.98.46.03.03

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

VENDOME
37, Faubourg Chartrain
02.54.67.19.10

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
02.47.86.08.08

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
(consulter le minitel)

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.68.42.25

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
Tél. (consulter le minitel)

DAX Center
10, rue Neuve
(consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

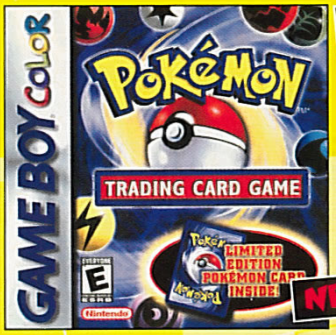
SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

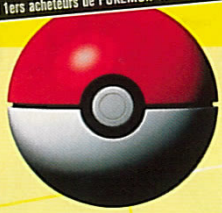
FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	LENS *CENTER*	Tél : 03.21.28.45.45	REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97	LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85	CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	LILLE 2 *CENTER*	Tél : 03.28.38.18.78	ROUEN *CENTER*	Tél : 02.32.08.03.03
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14	CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	LIMOGES *CENTER*	Tél : 05.55.12.16.12	SENLIS *CENTER*	Tél : 03.44.60.07.79
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03	COGNAC *CENTER*	Tél : 05.45.35.07.45	LIVRY GARGAN *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.41.53.11.98	SALLANCHES *CENTER*	Tél : 04.50.58.49.11
ANGOULEME *CENTER*	Tél : 05.45.94.43.15	COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72	LORIENT *CENTER*	Tél : 02.97.21.69.73	SAINTES *CENTER*	Tél : 05.46.74.13.56
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64	LORIENT 2 *CENTER*	Tél : 02.97.87.81.82	SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	DAX *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel	LYON	Tél : 04.78.60.33.60	SOISSONS	NOUVEAU Tél : 03.23.53.25.75
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	MACON	Tél : 03.85.40.91.74	ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	ST BRIEUC *CENTER*	Tél : 02.96.61.72.60
AVIGNON *CENTER*	Tél : 04.90.82.22.61	DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73	METZ *CENTER*	Tél : 03.87.75.22.75	ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
BARENTIN *CENTER*	Tél : 02.35.91.98.68	FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32	ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU consulter le minitel
BERCK/MER *CENTER*	Tél : 03.21.09.48.13	FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87	MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51	ST OMER *CENTER*	Tél : 03.21.88.14.15
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	FOSSES *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.34.68.42.25	MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	STRASBOURG *CENTER*	Tél : 03.88.22.54.81
BLOIS *CENTER*	Tél : 02.54.78.97.38	FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
BOULOGNE/MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95	GAP	Tél : 04.92.56.09.66	NEVERS *CENTER*	Tél : 03.86.61.23.32	TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
BOURGES *CENTER*	Tél : 02.48.70.39.10	GEX	Tél : 04.50.41.92.21	NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33	THIONVILLE *CENTER*	Tél : 03.82.34.61.49
BREST *CENTER*	NOUVEAU Tél : 02.98.46.03.03	GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	NIORT *CENTER*	Tél : 05.49.77.05.13	TOURS NORD *CENTER*	NOUVEAU Tél : 02.47.86.08.08
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50	TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
CALAIS *CENTER*	Tél : 03.21.19.49.59	LAGNY S/ MARNE	Tél : 01.60.07.73.07	PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63	TULLE *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
CAMBRAI *CENTER*	Tél : 03.27.78.77.42	LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32	VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06	LA ROCHE/YON *CENTER*	Tél : 02.51.47.39.52	PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29	VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
CHALON S/SAONE *CENTER*	Tél : 03.85.42.98.58	LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15	VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60
		LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46	QUIMPER 2 *CENTER*	Tél : 02.98.10.24.78	VENDOME	NOUVEAU Tél : 02.54.67.19.10

NON LOCATIF



1 POKEBALL OFFERTE* aux 1000 1ers acheteurs de POKEMON TRADING CARD



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

790frs console + 1 manette

1 CASQUETTE POKEMON OFFERTE* aux 800 1ers acheteurs d'une CONSOLE PIKACHU

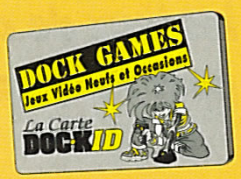
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TRUCS & ASTUCES

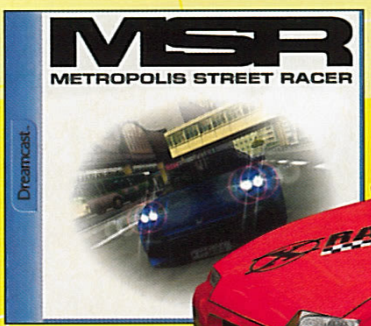
3615 CODE DOCK GAMES(1)

HOT LINE : 0 892 702 707(2)

(1) INTERDEAL 2,23F/minute - (2) INTERDEAL 2,21F/minute

1499frs console + 1 manette

NOUVEAU PRIX



NEW

NEW

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE NOUVEAU	Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :

NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

BIKE STATION™

NOUVEAUTE !!!

GUIDON POUR PLAYSTATION 1 ET 2™

MARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!!

***Le BIKESTATION est un guidon compatible avec tous les jeux de course de motos pour Playstation 1 et 2**

*** 2 Moteurs de vibrations**

***3 positions de conduite**

***3 modes de jeux**

*Playstation 1 et 2 sont des marques déposées par SONY
*Bike Station est une marque déposée par Bigben Interactive.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON

Kagotani san, notre correspondant permanent au Japon, s'est plié en quatre pour vous tenir informé des prochains jeux à venir sur Playstation, PS2 et autre Dreamcast : Dark Cloud, Silent Hill 2, Zoe, Daytona USA 2001, Dead or Alive 2 Hardcore, Klonoa 2... Avec ces nouveautés, d'après vous, qui va rire jaune ? Pas forcément ceux qu'on croit ! Allez, saké pour tout le monde...

TGS AUTUMN 2000 :

Un au printemps et un autre en automne, est-ce trop ? Il se pourrait bien que oui. Le Tokyo Game Show survivra-t-il à l'effondrement du marché des consoles ?

Kagotani san

Konami veut exploiter le filon Bemani à l'extrême avec les versions portables et un DDR sauce Disney.

Metal Gear Solid 2, ça sera du solide.

Sans être le pire Tokyo Game Show de l'histoire, cette édition Automne 2000 fut symptomatique des difficultés actuelles. Tout d'abord, des absences remarquées (Sega, Square, SNK, etc.) ont pesé lourd sur le salon.

Après trois éditions de ce salon dominées par Sega, on attendait une forte réaction de SCEI à la veille des sorties internationales de sa PS2. Malheureusement, les attentes ne furent pas comblées.

Le stand SCEI ne proposait que trois titres PS2 dont un nouveau seulement (Sky Gunner). A cela, il fallait rajouter un clone de Mario Party (encore un) pour PS, basé sur Crash Bandicoot.

La vedette incontestée du clan PS2 était à nouveau Metal Gear Solid 2 (encore en vidéo), avec enfin des séquences jouées, légèrement de moindre qualité visuelle que le premier film vu à l'E3. Le jeu de Konami est très similaire au premier MGS dans son maniement.

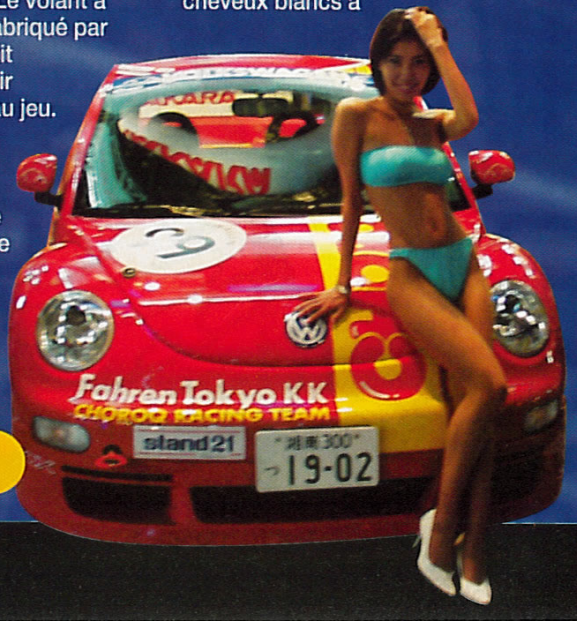
Chez SCEI, GT2000 assurait le spectacle avec des voitures magnifiques, mais des décors graphiquement inégaux. Ces derniers sont quasiment tous issus de GT2 (PS). Le jeu a enfin une date de sortie : début 2001, au Japon. Le volant à retour de force fabriqué par Logitech apportait vraiment un plaisir supplémentaire au jeu. GT2000 devrait devenir la référence en matière de jeu de course GT dans le monde du jeu vidéo (console et PC) à sa sortie grâce à un visuel sans égal. Kuronoa 2 (PS2) de Namco proposait un visuel agréable avec un jeu quasi identique au premier. A cela, il faut ajouter ZOE de Konami qui est un des rares titres proposant un concept digne de la PS2. Hyper jouable, sa réalisation est de bon niveau.

Inquiétude dans les travées

La rectification du nombre de machines disponibles (500 000 au lieu d'un million) pour la sortie US commençait à inquiéter beau nombre d'éditeurs, alors que d'autres pensaient qu'il s'agissait d'une feinte de la part de SCEI pour faire croire à la rupture de stock auprès du public. On verra... En tout cas, Sega et Nintendo en ont profité pour annoncer le triplement des stocks disponibles aux USA en fin d'année, accompagné d'une baisse de prix de vente de leurs consoles.

Absence et grand retour

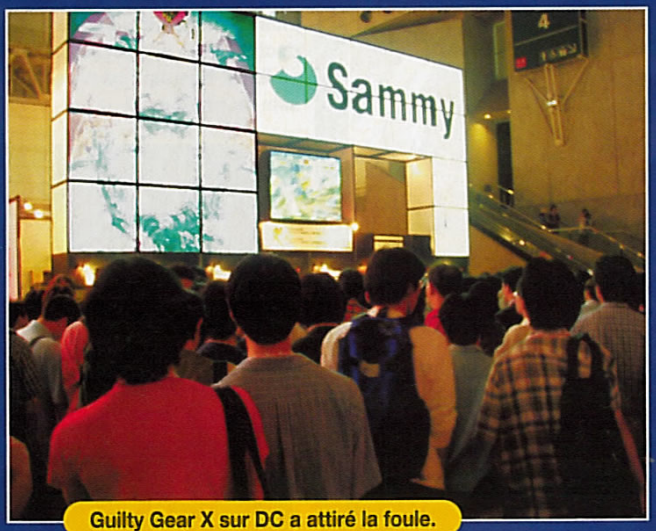
La DC était quasiment absente du salon, mais Guilty Gear X attirait une foule compacte. La nouvelle coqueluche du combat 2D arcade donnait des cheveux blancs à



En cadeau avec une boîte de Choso-Q HG sur PS2.

LE SHOW DE TROP ?

Capcom, dont Onimusha est une nouvelle fois retardé : 25 janvier 2001. Le jeu est magnifique, mais on regrette qu'il ne soit pas en 3D. Toujours chez Konami (ils sont en forme, les bougres !), une merveille : Dracula (Castlevania) GBA. Imaginez la version PC-Engine, légèrement plus belle (à l'échelle d'une portable) et hyper jouable : un méga-hit en puissance ! Docomo était présent pour promouvoir son i-Mode au TGS (le loup dans la bergerie ?). Hudson, pourtant annoncé pour "mort", était de retour après une longue période d'absence en investissant massivement dans l'i-Mode...



Guilty Gear X sur DC a attiré la foule.

Des coûts exorbitants

Avec un marché du jeu vidéo en régression et l'incapacité des nouvelles consoles à redresser la situation pour le moment, une des deux éditions annuelles du TGS semble de trop. En effet, les éditeurs font face à des coûts de développement exorbitants, alors que leurs revenus baissent sensiblement. Les petits éditeurs disparaissent, le TGS voit sa surface d'exposants se réduire à chaque fois. 2001, année du rebond ?

Après Excite Base-ball, Epoch nous sort une version ping-pong de son jouet à succès.

GT2000 roi en sa demeure !

L' imprimante PS2 de Sony, pas du tout convaincante.

SUNSOFT, FABRICANT D'EXTENSIONS

Si l'éditeur ne fait plus trop de jeux, c'est parce qu'il a fort à faire dans le domaine des extensions sur PS2. Après les enceintes 3D, on a découvert le clavier et la souris puis le modem. Le tout sera dispo en décembre.

TGS AUTUMN 2000

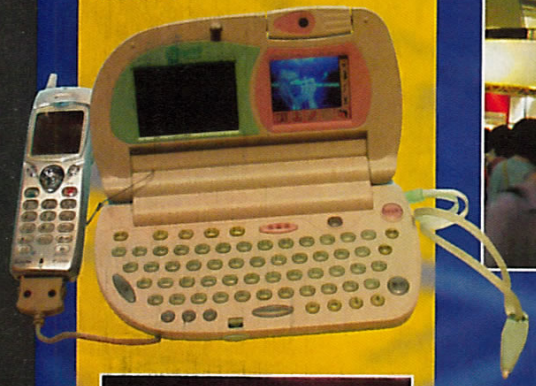
Bandai avait réservé une grande partie de son stand à sa portable. Au menu, kit de développement Wonder Witch, démo avec la montre caméra numérique Casio et les premiers titres Square sur la WSC.

SEGA, VICTIME DE SON PDG...

L'absence de Sega est en partie due au manque d'argent mais surtout à une saute d'humeur de son nouveau PDG et propriétaire, Isao Okawa. Lors d'un salon technologique d'août, il aurait été furieux de voir que les robots humanoïdes Honda P2 et P3 attiraient plus de monde que la Dreamcast et son Dreameye. Il aurait donc décidé de ne pas participer au TGS et d'organiser des événements en ligne. Résultat, ça n'a touché personne et accentué la grogne au sein du groupe.

DOCOMO I-MODE

Le géant japonais des télécommunications NTT investit le monde des jeux vidéo avec son i-Mode. La nouvelle génération arrive en mai prochain. Elle intégrera la vision-conférence en 16 couleurs et à 30 images par seconde.



Bandai veut ressusciter Ken sur PS.

Grâce à cet écran TFT et le tuner télé, signés Irem, gardez votre PC Engine LT. Une bonne nouvelle, Irem concocte un nouveau shoot, en 3D, sur PS2 (pas encore sûr), prévu pour l'an prochain au mieux ou dans deux ans au pire.

KAZE NO KLONOA 2
"LUNTEA'S VEIL"

Après un premier volet sur PS (une bonne surprise à l'époque), voici logiquement la suite sur PS2. Le principe n'a pas changé. Le moteur du jeu semble le même que sur PS, ce qui semble être désormais une habitude sur PS2. En revanche, les graphismes ont fait un bond en avant.

PLAYSTATION2

● Namco/Début 01

Présent, Klonoa n'est pas seul. Il se voit aidé de deux comparses, la belle Lolo et une sorte de chien du nom de Popuka. Le principe de base reste inchangé: le héros, Klonoa, se sert de son anneau magique pour attraper ses ennemis. Il peut alors s'en servir pour les balancer sur d'autres ennemis et déblayer ainsi son chemin. Mieux, il peut désormais effectuer un double saut. Pour ce faire, il attrape un monstre, saute en l'air et utilise son prisonnier comme plate-forme pour effectuer un second saut (double saut donc). Cette technique permet à Klonoa d'exécuter de nouvelles actions, comme par exemple voler en s'agrippant à une créature volante. On se déplace plus librement grâce à une utilisation accrue de l'espace 3D, mais le chemin est toujours signalé. Il n'est donc pas vraiment question de 3D libre comme dans Mario 64.

De sacrés bonds

On peut entrer dans des canons qui vous propulsent à l'autre bout du stage ou dans des lieux inaccessibles. Des scènes cinématiques égayent bien sûr le tout, et mettre la main sur tous les bonus et autres items n'est pas toujours facile.
La partie plate-forme est très prononcée avec la présence de trampolines qui autorisent de sacrés bonds à travers un monde 3D fort réussi.
Les effets sont impressionnants, et notamment les chutes vertigineuses suivies par des mouvements de caméra magnifiques. Le jeu comporte 24 stages en tout. Par moments, on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec Sonic Adventure. Moins rapide, Klonoa sur PS2 demeure plus jouable que son confrère sur Dreamcast, avec sur certains points une meilleure utilisation de la 3D.

La PS2 permet d'afficher des détails impressionnants.

Les graphismes ont considérablement évolué.

Les vues proposées sont vertigineuses et offrent des perspectives étourdissantes.

Durant la partie, le joueur est cantonné dans un couloir. Mais, l'espace de déplacement est plus vaste qu'autrefois.

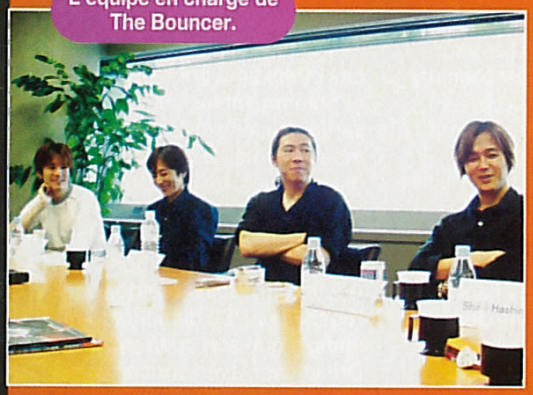
THE BOUNCER

The Bouncer, le projet le plus ambitieux de Square pour PS2, livre enfin une partie de ses secrets...

PLAYSTATION2

● Konami/Fin oo

Largement inspiré de Spike Out (Sega, Model 3), The Bouncer est un jeu arcade avec une légère architecture RPG. L'action repose sur un trio de personnages appelé Bouncer, des gens chargés de protéger l'accès aux bars. Le design a été assuré par Tetsuya Nomura, remarqué pour FFVIII. Les styles se ressemblent (et pour cause). Ce qui signifie que Bouncer se destin à un public occidental. A l'occasion d'une interview de l'équipe, certains systèmes fondamentaux du jeu ont été dévoilés. L'Active Character Select permet, à des moments clefs du jeu, de sélectionner un perso parmi les trois de son équipe. La composition de cette dernière variera au cours de l'aventure. Selon les choix opérés, le cours des événements change : une compréhension totale du scénario demandera au joueur plusieurs parties de Bouncer. Par exemple, selon le perso masculin choisi, une femme rencontrée aura une réaction différente : séduite ou non. Mieux, lors d'une scène, un perso est au téléphone. S'il n'est pas actif, on ne peut pas connaître la teneur de la conversation.



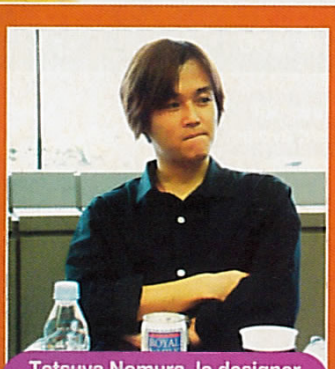
L'équipe en charge de The Bouncer.

Un seul personnage

Le système de combat se fait dans le pur style action, largement basé sur l'expérience acquise avec Tobal ou Ehrgeiz (Dream Factory). On ne dirige qu'un seul personnage, les deux autres combattants étant contrôlés par le logiciel. Mais rien n'empêche de venir en aide à un allié au cours de l'action. On ramasse des points d'expérience ("Bouncer Points") qu'on attribue librement à ses persos. Ceux-ci apprennent alors de nouvelles techniques. Des magasins sont aussi prévus pour améliorer son équipement.

Le problème de l'anti-aliasing a été résolu de la même manière que pour Type-S, avec l'application de multiples filtres, qui donnent par moments une impression de flou. Cela n'empêche pas certains éléments de trahir ce problème, commun à tous les titres PS2. Il reste que The Bouncer reste l'un des titres les plus prometteurs de la console de SCEI.

Promis à un bel avenir à l'export, The Bouncer n'arrive cependant pas à convaincre le public japonais, comme ce fut déjà le cas de ses prédécesseurs Tobal ou Ehrgeiz.



Tetsuya Nomura, le designer charismatique de Square.

Le vieux sage vous enseignera bien des techniques.

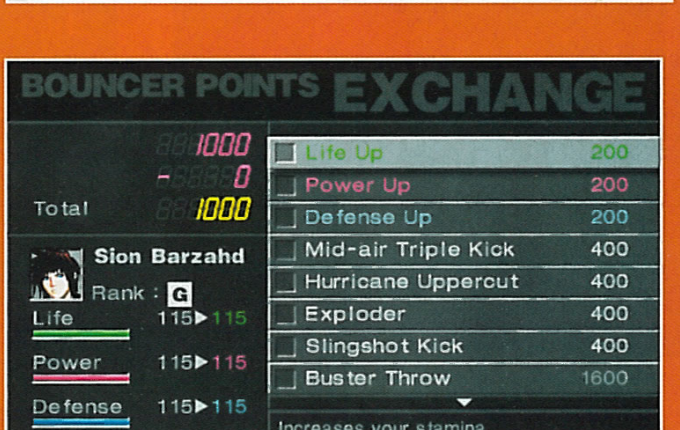
Un exemple de flou à la Type-S.

Passerez-vous le test avec succès ?

Une sacrée main mécanique !

SORS DEHORS SI T'ES UN HOMME !

Voici un exemple de combat dans The Bouncer. C'est de l'action pure. Remarquez les quelques flous générés par les filtres simulant l'anti-aliasing.



Une interface des plus austères.

NINJA ASSAULT

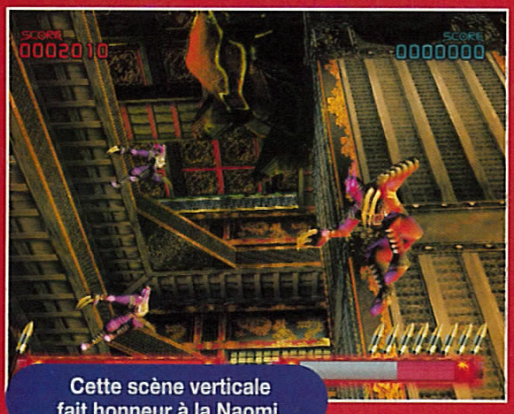
Après l'arrêt de SoulCalibur 2, on n'attendait plus grand-chose sur la carte d'arcade Naomi de la part de Namco. Voici donc un titre surprise, apparemment destiné à l'exportation.

Basé sur la même borne que Time Crisis 2, ce Ninja Assault fait dans le ninja à la sauce occidentale. Très loin de la réalité historique ou de ce qui se fait dans l'animation nippone, ce titre se la joue "comics" à l'américaine.
A un ou deux joueurs, on poursuit les forces du Mal menées par le shogun démoniaque Kigai. Ce sale type a enlevé la princesse Koto! Bizarrement, nos héros sont armés de flingues face à des vagues de ninjas équipés de lames et de shurikens (cherchez l'erreur). Le jeu est très classique pour le genre, pas de système novateur: écran, shooter ennemi, tirer hors écran pour recharger, Game Over quand jauge de vie vide.
On peut réaliser des Combos et plus le tir est précis, plus le score est élevé.

On appréciera les mouvements de caméra dynamique avec des scènes verticales et des ennemis qui vous pleuvent dessus. Mais la puissance de la Naomi n'est pas complètement utilisée. Pourquoi pas de Time Crisis 3? Parce que les équipes de développement travaillent à des versions consoles...

Les textures de l'écorce sont splendides.

On vous lance une pierre. Vous avez un gun...



Cette scène verticale fait honneur à la Naomi.

Certains passages sont très... austères...

ARCADE

● Namco/Fin oo

MOERO JUSTICE GAKUEN

Connu en Europe sous l'appellation Rival School, Moero Justice Gakuen voit sa suite débarquer en arcade, délaissant la carte PS pour la Naomi de Sega.

Comme cela devient habituel, en plus de la version arcade, une pour Dreamcast est en cours de développement. Les deux devraient sortir à un très court intervalle. Les graphiques du jeu sont bien améliorés à l'occasion du passage sur Naomi. Et on trouve un combat qui oppose désormais deux équipes de trois personnages, à choisir parmi les vingt-deux de base, dont six nouveaux.

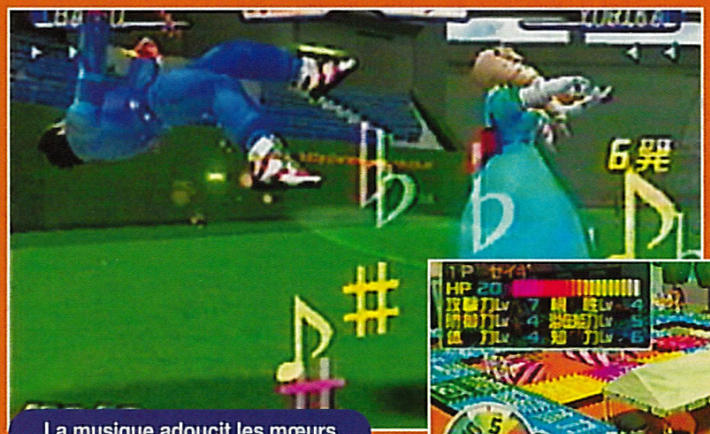
A trois, c'est encore mieux

Longtemps après SNK, Capcom en vient au combat à 3 contre 3. Moins technique que son défunt confrère, l'éditeur mise sur le crêpage de chignon à la sauce lycée nippon. Bref, on trouve une série de combinaisons à mettre en œuvre selon les situations, comme, par exemple, contrer un ennemi à trois en réalisant une action commune. Mieux, on peut demander à un ou deux de ses persos d'immobiliser l'ennemi pendant que le troisième va lui tailler les oreilles en pointe. Il existe une foule de coups à deux ou trois. La plupart sont dans l'esprit du jeu, c'est-à-dire complètement loufoques. Maintenant, d'un point de vue technique, le jeu aurait pu tirer un peu plus parti de la Naomi en offrant des décors et des persos plus détaillés, mieux finis. Mais bon, le fun est là et c'est déjà ça !
La version Dreamcast aurait déjà un mode Network (jeu et score) et un mode Edit de plus que la version arcade. Ce dernier mode permet de composer son propre perso et de l'apporter en arcade au moyen du VM. On pourrait aussi collecter des items et prendre part à des mini-jeux.

Les décors restent très austères...

A trois contre un, c'est bien plus équilibré !

Les effets 3D n'exploitent qu'une portion du potentiel de la Naomi.



La musique adoucit les mœurs.

Un Party Game se cache dans la version DC.

Le coup du rouleau compresseur !

ARCADE

● Capcom/14 déc.

SIN & PUNISHMENT

Sous le titre japonais de Tsumi to Batsu, ce jeu développé par Treasure est une bombe ! Il était présenté pour la première fois lors du dernier Nintendo Space World 2000.

NINTENDO 64
Treasure/Nintendo
21 novembre

Le studio Treasure est connu pour son talent inégalé dans le domaine des jeux d'action et des shoots. Cette fois, il s'est surpassé pour pousser la N64 à ses limites. Au programme, un shoot 3D d'une rare beauté sur cette machine et d'une rare intensité dans le genre. Les idées sont nombreuses et la jouabilité impressionnante. Pas un seul moment de répit, ça explose de tous les côtés.

Un jeu d'action, un vrai !

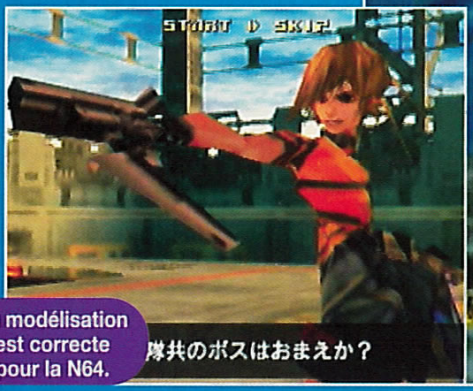
Cette merveille se joue presque comme un Panzer Dragoon dans sa partie shoot. On voit l'action de derrière le perso comme dans un Tomb Raider. Il est armé d'une mitrailleuse qui peut passer en mode Cible libre ou Lock On. Pour le corps-à-corps, on sort l'épée de son fourreau. Une simple poussette du joystick permet de changer de cible en mode Lock On, et les options sont là pour faire de votre héros une machine de guerre infernale.

Les niveaux sont variés et rythmé d'événements divers, parfois très spectaculaires. La liberté de mouvement se limite à louvoyer de droite et de gauche pour éviter les tirs ennemis, ou, d'un bouton, à faire des roulés-boulés de côté. Par moment, il faut sauter pour ne pas se planter bêtement sur certains obstacles, obstacles que vous pouvez aussi détruire à coup de balles explosives. Quelques passages sur plates-formes mobiles sont à remarquer, le perso étant alors statique, dans le style de Nam 1975 sur Neo Geo. Les combats contre le boss accordent plus de liberté de mouvement, mais limitée à l'aire de combat. Nintendo parle également d'un mode 2 joueurs. Mais il n'est pas encore sûr qu'il soit conservé, car il se réduirait à la fonction de tirer pour l'un des joueurs, et de bouger le perso pour l'autre. Le jeu gère la cartouche RAM et semble vraiment tirer le maximum du processeur graphique. La modélisation des divers éléments est cependant inégale, parfois simpliste, mais rien de méchant. Bref, une jolie manière de finir en beauté sur Nintendo 64 !

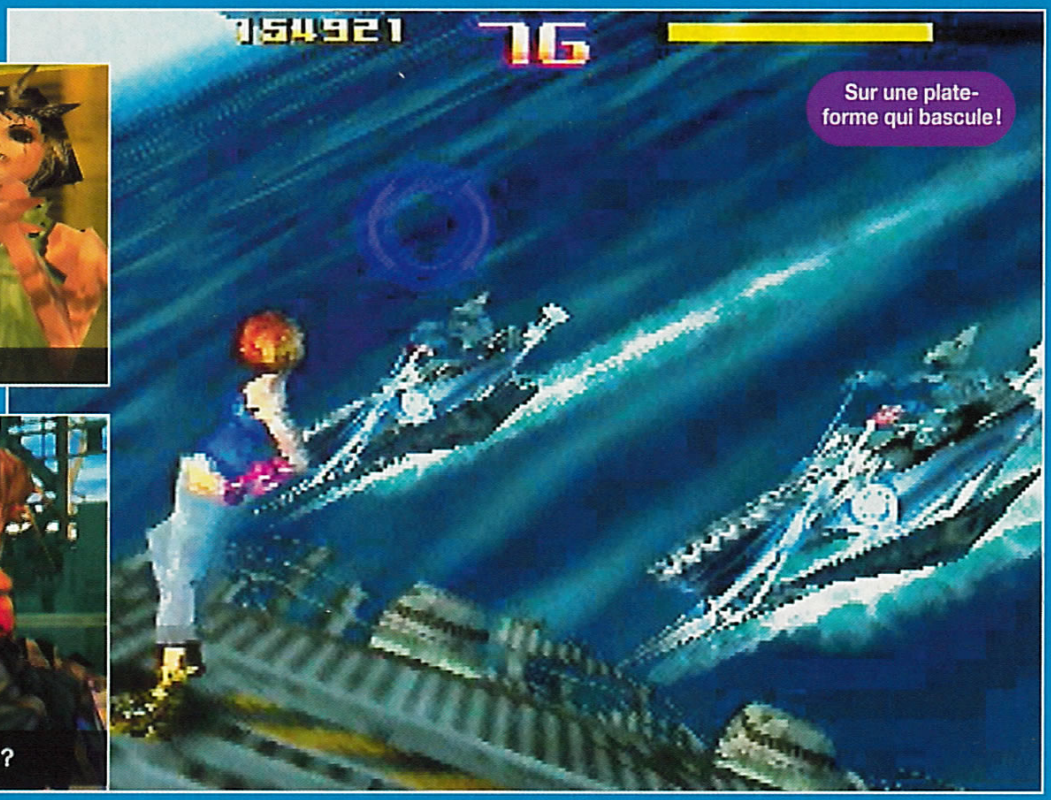
Un boss intermédiaire fait son entrée.

De nombreuses cinématiques 3D.

Difficile de progresser dans ce dédale.



La modélisation est correcte pour la N64.



Sur une plate-forme qui bascule !

On peut se passer de fort belles cinématiques.

Ça s'appelle du tir croisé...

Duel à l'épée contre le boss!

Un des passages magiques du jeu!

Le temps est limité en phase de jeu.

On peut réaliser des combos.

Une ambiance "dark" et très adulte.

AIR RANGER

Il n'est pas très courant de voir des concepts nouveaux arriver sur console en ce moment. En voici un qui mérite d'être examiné de près.

Le naufragé vous attend tout en bas.

PLAYSTATION2

● Kodansha/Mars 01

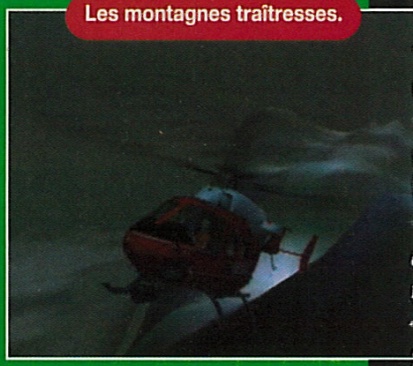
Air Ranger vous place au sein d'une équipe de sauveteurs intervenant à bord d'un hélicoptère. Les situations sont d'une grande diversité et les missions peuvent ainsi aller du sauvetage de naufragés ou de blessés à l'enlèvement d'un poids lourd renversé. On vous demandera aussi d'intervenir après des catastrophes naturelles. Les champs d'action sont très variés : ville, mer, montagne, volcan, etc. Le jeu suit une procédure identique pour chaque mission : briefing, puis sélection de l'un des trois hélicos disponibles. Ensuite, on décolle pour se rendre sur les lieux de la mission. Arrivé à destination, on procède à un survol afin d'évaluer la situation, après quoi il faut intervenir, à chaque fois avec son treuil. Enfin, il faut rentrer à la base. On contrôle l'altitude (R géré en analogique) et l'angle de vue (bouton). On se dirige avec le joystick. Une foule de paramètres sont pris en compte (vent, météo, etc.).

JOUER DE L'HÉLICO

Suivant le type d'hélicoptère employé, la maniabilité change.

Affaire à suivre...

Graphiquement, le jeu est d'une qualité inégale, encore une fois à cause de l'anti-aliasing qui manque cruellement. On se rend compte combien les petits éditeurs ont du mal (déjà que les plus gros peinent !). Autre point sensible, la précision du contrôle : on a du mal à faire atterrir le crochet du treuil au bon endroit. Il faut s'y reprendre une multitude de fois. Le temps étant limité, ce n'est pas de la tarte. Il reste encore beaucoup de temps aux développeurs ; souhaitons qu'ils arrivent au moins à régler la jouabilité. Car le concept est plutôt intéressant.


Les montagnes traîtresses.

Une plate-forme pétrolière est en feu.

Amenez le crochet au type au sol...

PLIER OU RÉSISTER ?

Unité anti-char de la résistance

INCARNEZ MANON, LA JEUNE RÉSISTANTE ET REVIVEZ LA PÉRIODE HÉROÏQUE DE LA RÉSISTANCE FRANÇAISE DANS LA SUITE DE MEDAL OF HONOR, LE MEILLEUR JEU D'ACTION DE L'ANNÉE 2000 SUR PLAYSTATION.

http://moh.ea.com

© 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES, the EA GAMES logo and Medal of Honor Resistance are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The PlayStation logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive LLC.

SILENT HILL 2

Après le succès du premier volet sur PS et les films de synthèse toujours aussi impressionnants présentés sur GBA, Silent Hill veut passer la deuxième vitesse sur PS2. Rien ne vaut un entretien avec l'équipe technique, qui passe allégrement de l'ancienne à la nouvelle console de SCEI !

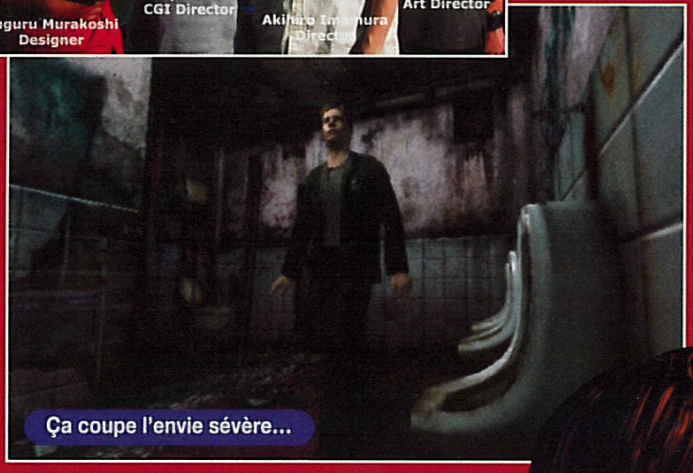
PLAYSTATION2

● Konami/fin oo

Konami mise sur cette équipe pour concevoir une nouvelle série à succès !

Silent Hill est une ville américaine, théâtre de manifestations des plus surnaturelles, pour ne pas dire démoniaques. Après les événements relatés dans le premier volet, une autre âme va être attirée dans la ville mystérieuse. Un homme a perdu son épouse. Le veuf vient à peine de finir son deuil qu'une lettre rouvre sa plaie : la missive est signée de sa femme, présumée défunte. Elle lui donne un rendez-vous pressant à Silent Hill. L'homme accourt. A son arrivée en ville, les événements s'enchaînent et la vérité se fait jour.

Développé par la même équipe que le premier, Silent Hill 2 a conservé tout ce qui fait le "charme" de la série. Le brouillard est maintenu, mais il bénéficie d'une mise à jour graphique importante.



Ça coupe l'envie sévère...

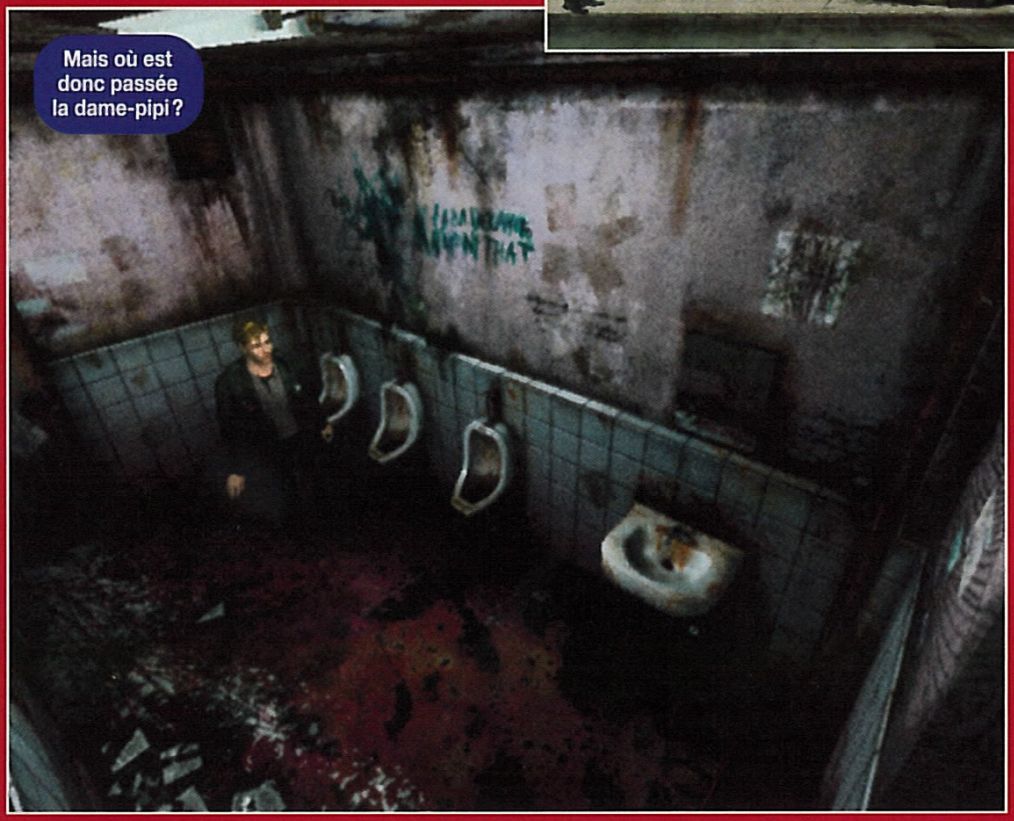
Le brouillard pour renforcer l'ambiance.

La PS2 à l'honneur !

Le programme du jeu exploite les nouvelles possibilités mises à sa disposition par la PS2 (polygones, effets spéciaux...), mais il ne diffère pas trop de son grand frère. On dirige un personnage dans l'espace formé par la ville et ses bâtiments, avec en prime quelques environs proches. Les deux épisodes ne partagent que quelques lieux en commun. On explore de nouveaux endroits de Silent Hill, dont un passage sur la rivière, à bord d'un petit bateau à rames. La modélisation de l'ensemble permet d'inspecter les recoins à 360 degrés. Les monstres ont fait leur toilette et proposent un "visage" bien plus effrayant. Finis les petits nains uniformes ou les infirmières en bouillie de pixels, on a droit à des persos 3D bien modélisés et de très belle facture. Grâce au potentiel graphique de la machine, le designer s'en est donné à cœur joie pour nous pondre des créatures torturées, directement issues des visions de Lovecraft. Le premier Silent Hill avait été remarqué par ses films de synthèse de grande qualité, le deuxième ne faillit pas à la règle : pas loin d'une dizaine de minutes de cinématiques rythment la progression du jeu.

La partie combat se fait toujours dans le genre action, mais la fuite est généralement conseillée. Comme de juste, les boss gardent les lieux clés. Les moments de la journée défileront, mais rien n'est encore sûr quant à la météo. Il se peut cependant que la pluie, au moins, soit incluse dans la version finale. Les angles de caméra, parfois fixes, restent la plupart du temps dynamiques, et suivent le regard de votre personnage.

Plus qu'une suite, SH2 est un jeu indépendant qui honore la PS2 en exploitant ses nouvelles possibilités. Ce qui est tout à l'honneur de l'équipe de Konami.



BIENVENUE EN ENFER !

Ce genre de scène très courant vous introduit les sympathiques habitants de Silent Hill. Ah... l'hospitalité à l'américaine !

CHORO-Q HG

GT 2000 recèle 150 voitures ? Choro-Q High Grade en aligne fièrement plus d'une centaine. Avec toutes les options !

Le jeu à 2, suivant la formule consacrée... c'est toujours mieux !

PLAYSTATION 2

● Takara/décembre

Takara ne s'embarrasse pas pour autant de licences automobiles. Et pour cause, High Grade est une marque d'autos miniatures depuis 1987. On reconnaîtra la crème des GT et d'autres modèles célèbres du monde entier. On trouve ainsi une grande variété de véhicules, allant des breaks aux super GT. Cette fois, la PS2 permet à Takara d'inclure plus d'effets sur les voitures et d'offrir une bien meilleure modélisation. Les circuits font dans le plus pur fun.

On traverse une foule de contrées. Le relief est parfois accentué artificiellement pour renforcer l'action.
Il est possible de modifier son véhicule avec des items. On peut ainsi se transformer en sous-marin, en avion ou en bateau. Bref, Takara se la joue tout terrain. Du reste, le jeu inclut des championnats basés sur ces modifications. Par exemple, participer à une course de sous-marin, d'avion, etc. Ces items peuvent être achetés avec l'argent gagné à l'issue de chaque course.
De nouveaux modes de jeu apparaissent en terminant telle ou telle formule. Il existe d'ailleurs un mode d'apprentissage basé sur celui des licences de GT. Le jeu à plusieurs est géré sur un même écran. Au contraire de la N64, on ne peut jouer qu'à deux au maximum, mais c'est déjà ça.
Il est possible d'utiliser sa propre voiture, celle qu'on aura customisée préalablement.

Choro-Q se la joue GT2.

Les pentes sont exagérées !

Une course sous-marine !

Le sol se dérobe !

Heureux ceux qui ont des ailes !

Choro-Q n'est pas encore GT 2000.

REFLEXION FAITE

UN NINJA SE CACHE DANS CETTE PAGE. SAUREZ-VOUS LE TROUVER ?

ACQUIRE

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21F/mn.

PlayStation

ACTIVISION.

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ans

mcm

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Tenchu 2 ©2000 Sony Music Entertainment (Japon) Inc. Tenchu est une marque commerciale de Sony Music Entertainment (Japon) Inc. Publié et distribué sous licence par Activision, Inc. Activision est une marque déposée et Birth of the Stealth Assassins est une marque commerciale de Activision, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

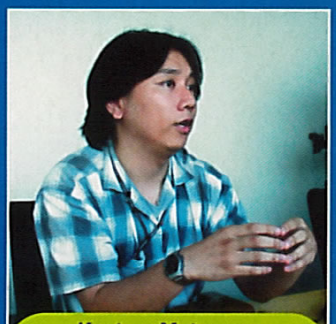
DARK CLOUD

Présenté comme un des projets majeurs de la PS2 à ses débuts, Dark Cloud dévoile enfin son vrai visage au détour d'un TGS et d'une visite chez SCEI.

Le scénario de Dark Cloud met en scène un démon invoqué par une puissance militariste. Comme il a mauvais caractère, il ravage tout sur son passage. Pour épargner une fin tragique à l'humanité, un vieux sage doué de pouvoirs magiques (cool !) enferme la populace et ses baraques dans des sortes de capsules qu'il disperse à travers le monde. Pour conclure l'affaire, il désigne un jeune héros (c'est vous !) pour désintégrer le monstre malin, pendant que tout le monde attend bien au chaud.
Décalage temporel chez SCIE, avec Kentaro Motomura, chargé de développement. Celui-ci est bien marri : "par manque de temps", la majeure partie des éléments originaux (zooms, combats dynamiques, tapis volant, etc.) n'a pas pu être implémentée. Reste que la partie diorama demeure et l'on devra reconstituer les villages en retrouvant les capsules dans les divers recoins des donjons visités. Et un point fort du jeu, c'est le nombre de donjons et d'étages à explorer. Les deux joysticks analogiques sont utilisés : un pour contrôler les déplacements du perso, un pour ceux de la caméra.

UN PUZZLE DE VILLAGE

Premier objectif de votre héros : reconstituer les villages. Et ce, sans faire n'importe quoi. En effet, les villageois formulent des vœux (vivre à côté d'une rivière, ne pas être à côté d'une personne, etc.). Rassurez-vous, on pourra déplacer un élément posé sur la carte après coup.
En se promenant dans les décors, une marque en point d'interrogation apparaît au-dessus du perso pour indiquer une possibilité d'action, comme dans FFIX par exemple. Les événements sont nombreux comme le genre le veut. Bonne note : ils varieront en fonction de l'heure, la journée s'écoulant en temps réel.
La partie diorama de côté, Dark Cloud livre sa nature fondamentale, celle d'un clone de Zelda sur N64. La composition du jeu, le système de combat, le stage des boss, tout est tiré directement du hit de Miyamoto. On retrouve la fameuse interface de Lock On avec son viseur carré rouge. De même, on peut changer de perso (6 en tout + caché). La gestion des héros sert à passer certaines difficultés et à affronter des monstres nécessitant un type d'arme particulier, surtout les boss. C'est un peu fastidieux.
Côté graphismes, on peut regretter quelques éléments comme les textures, lissées à la manière de la N64, et le manque de modélisation des décors. On se retrouve avec un grand nombre de surfaces planes, surtout dans les décors souterrains. Et les scènes cinématiques manquent d'épaisseur. La partie musicale est correcte et les effets sonores puisent dans la libraire de base de la machine. Il est dommage que le support DVD ne soit pas plus mis à contribution. Par exemple, les dialogues ne sont pas parlés. Mais bon, malgré ses inspirations flagrantes et quelques faiblesses techniques, Dark Cloud reste un bon jeu. Il est aujourd'hui le seul jeu aventure/action digne de la PS2.



Kentaro Motomura
Dirigeant le développement de Dark Cloud, il a dû couper (à regret) dans son jeu pour le terminer à temps.

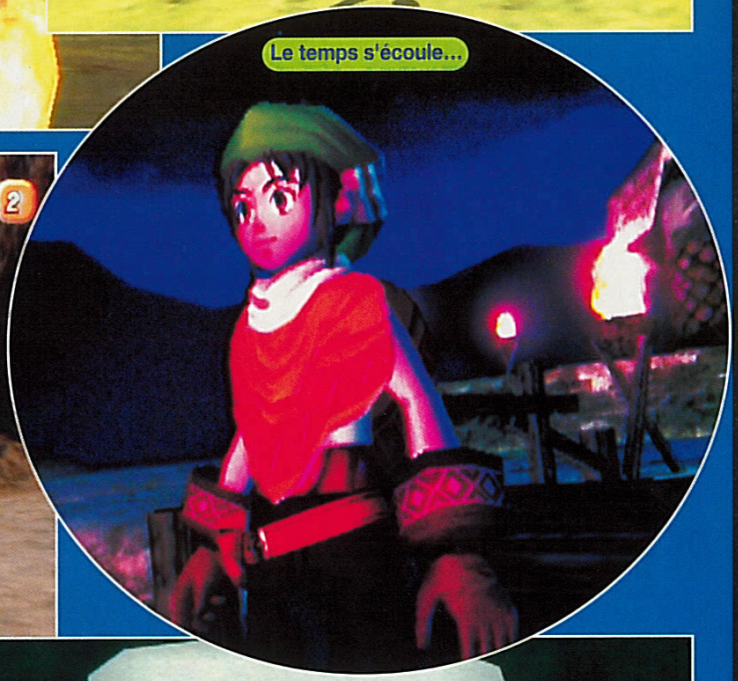
Le boss des lieux fait son entrée.

PLAYSTATION2

● SCEI/déc. 2000

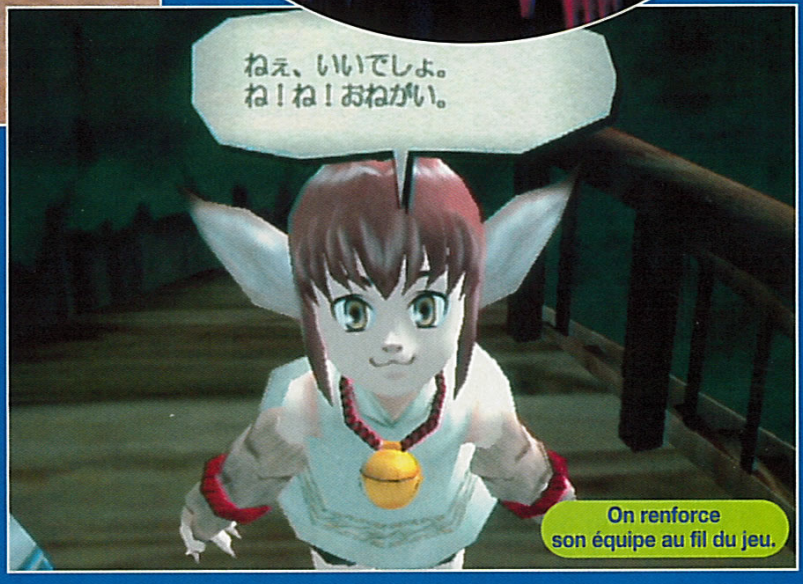
64/64
32/32
Vous venez de libérer le contenu d'une capsule.
speed

Toujours pas d'anti-aliasing.


Le temps s'écoule...

64/64
32/32
2
Des murs plats et un sol plat, comme les textures.
2 『爺さんの馬車』を手に入れた。
speed

爺さんの馬車
Une composition qui demande du doigté.


ねぇ、いいでしょ。
ね！ね！おねがい。
On renforce son équipe au fil du jeu.

GOEMON

Voilà une série increvable, qui a écumé quasiment toutes les consoles de la création depuis plus de douze ans. Et ce n'est pas fini, la voici qui s'essaie à la Playstation 2.

Goemon est de retour! Reprenant le principe de la version 3D sortie sur N64, le héros de Konami doit de nouveau sauver son pays d'un ennemi démoniaque. Avec six bras, une épée imposante, une armure impénétrable et une taille de colosse, il en impose, le monstre. L'action se déroule dans un monde inspiré du Japon de l'ère Edo, assaisonné d'une bonne dose de fantastique. On combat dans une phase Action, comme sur N64, et l'aspect plates-formes est omniprésent. On vit l'action principalement de derrière le personnage. Mais il est possible de regarder dans toutes les directions, comme dans Mario 64. Le maniement est très simple, reposant la plupart du temps sur la pression d'un unique bouton. Goemon posséderait plusieurs niveaux de saut. Comme dans tout bon RPG, le scénario fournit de multiples événements et on pourra toujours visiter les nombreuses échoppes du jeu.
Pour son retour, Konami a décidé de faire subir au héros une cure de jouvence un peu regrettable. Le design "kabuki" (théâtre japonais) est abandonné au profit de formes 3D simplistes, peu esthétiques. L'environnement 3D est assez inégal, le problème venant principalement d'une modélisation trop plane et surtout de textures lissées à la N64. Les ennemis auraient gagné à bénéficier de plus d'animations et d'expressions, à l'image des créatures de Pokémon Stadium, sur N64 toujours.
Enfin, Ebisu, jeune compère, laisse la place à un petit tigre blanc.

Konami a reproduit Edo, l'ancien Tokyo, à sa sauce.

On peut admirer le décor dans tous les sens.

Des textures lissées à la N64.

La 3D est particulièrement plane...

Des ennemis un peu rigides.

Plates-formes omniprésentes.

Un petit tigre blanc pour vous aider.

PLAYSTATION2

● Konami/21 déc.

WIN BACK

Après une première version sur Nintendo 64 sortie dans une relative discrétion, Win Back nous revient dans une livrée Playstation 2.

La finesse graphique tranche avec le jeu N64.

PLAYSTATION2
Koei/Novembre

Sur Nintendo 64, Win Back se présentait comme un clone de Metal Gear. Et, sur bien des points, il était assez réussi. On y incarnait un membre d'un commando spécial d'intervention. Certes, ce scénario ne brillait pas par son originalité. Et il est apparemment resté le même pour la conversion PS2. Ce qui signifie qu'il faudra une nouvelle fois se taper une organisation terroriste, paraissant bien plus puissante que vous (eh oui, encore !). Mais cette fois-ci, Koei semble vouloir y aller de manière plus franche. L'aspect graphique est de loin l'amélioration la plus évidente, avec une 3D plus fine et des décors plus fouillés. Mieux, le brouillard épais de la version N64 laisse place à un environnement clair, qui gagne en visibilité. Cette version PS2 conservant le jeu à quatre sur un même écran, on se trouve alors devant une sorte de GoldenEye.

Des surprises ?

Certes, la version PS2 corrige bien des défauts ou des limitations de la version N64. Mais au vu de la version présentée durant le Tokyo Game Show, on était en droit d'attendre un jeu tirant davantage parti de la machine, et surtout proposant plus de nouveautés. Cela dit, la version finale pourrait bien réserver quelques surprises...

Il ne fait pas bon être terroriste dans les jeux vidéo...

Ah, les histoires d'amour qui finissent...

On sent le portage brut de la version N64...

LAST BLADE 2 FINAL EDITION

Last Blade, qui n'a connu que deux volets sur MVS et Neo Geo, est l'œuvre de l'équipe conceptrice de Samouraï Spirit. On sent d'ailleurs le lien étroit entre les deux séries. En fait, Last Blade est à l'origine de Samouraï, même s'il est sorti après.

On choisit la nature de sa lame.

On choisit son héros parmi les seize proposés, puis on sélectionne la qualité de la lame: Force, Technique, Ultime. Le degré Ultime était un des éléments secrets de la version Arcade. Ensuite, la recette est bien connue, similaire à celle d'un Samouraï Spirit (et pour cause). Les combats sont devenus plus accessibles avec l'allocation de commandes basées sur l'utilisation d'un simple bouton: parade et attaque spéciales. Cela permet de donner une chance aux débutants et surtout de se concentrer sur le combat plutôt que le paddle. Le boss du premier volet, Akatsuki Musashi, est jouable dès le début en mode VS. La Dreamcast possédera des modes nouveaux mêlés à ceux déjà présents en arcade: Story, VS, Time Attack, Training, Demo Viewer (pour assister à un combat en spectateur). Le mode Art Gallery (pour collecter les illustrations au fil des combats) était déjà présent dans la version PS et le second volet sur Neo Geo CD. Seul un dernier mode, appelé Hanafuda (sorte de poker nippon), est spécifique à cette version DC. Evidemment, les cartes seront aux couleurs du jeu. Aruze sort donc un titre qui fut un régal sur Neo Geo, mais qui date par ses graphismes (la Dreamcast est capable de bien mieux dans le domaine). SNK méritait une fin en panache...

DREAMCAST

● **SNK/Fin oo**

Last Blade est plus sobre que Samouraï Spirit

Les coups spéciaux sont bien sûr de la partie.

Tant de séries que l'on ne verra plus...

Le jeu n'exploite pas du tout la machine.

On peut parfois projeter son arme.

PRÊT POUR LE GRAND NETTOYAGE ?

GIGAWING

GUNBIRD 2

2 JEUX POUR METTRE UNE GRANDE CLAQUE AUX ORDURES.

- 2 SHOOT'M UP FRÉNÉTIQUES OPTIMISÉS POUR LA DREAMCAST
- 7 NIVEAUX DE CHAQUE JEU POUR UNE SUPER DURÉE DE VIE
- DES AMBIANCES CAPTIVANTES 100 % ARCADE
- DES GAMEPLAY ULTRA-RAPIDES ET DES GRAPHISMES EXPLOSIFS

CAPCOM

Virgin INTERactive

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2.21 FTTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

Dreamcast

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd. Giga Wing is a trademark of Capcom Co.,Ltd. Gunbird 2 is a trademark of Capcom Co., Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

ZOE

Second grand titre de Konami sur PS2, ZOE est l'œuvre de Noriaki Okamura, le scénariste qui a fait le succès de Tokimeki Memorial.

La colonie est attaquée!

ZOE se déroule dans une colonie spatiale en orbite autour de Jupiter. Deux camps s'affrontent. Votre colonie, donc, est attaquée et vous devez la sauver. La structure spatiale est en forme de tube avec de vastes étendues habitées sur la surface intérieure. On survole librement des rivières, des forêts et des villes. Suivant ses choix et sa vitesse de réaction aux événements, des villes seront secourues ou détruites, à moins que de précieux items ne soient dérobés. Les aires de combat sont carrées. Les ennemis y patrouillent par trois. Le jeu gère l'espace à 360° avec une simplicité déconcertante, grâce à des commandes très bien pensées. On dispose d'un laser principal, qui devient sabre-laser en combat rapproché. Des options permettent de renforcer sa puissance de feu. On peut fuir en cours de combat ou récolter des items (armes) laissés par l'ennemi détruit. A la fin d'un stage, le boss fait son entrée.

Une bonne réflexion

Les attaques et coups spéciaux sont nombreux et font de ZOE un véritable jeu de combat 3D. Quand on est touché, on a droit à un superbe effet de flou! Attention, le jeu n'est pas bourrin; une bonne réflexion est demandée pour vaincre des ennemis aux genres très différents et épargner les civils qui vous entourent. Tous les éléments du décor sont destructibles. Attirer l'adversaire vers une zone dégagée est recommandé, mais vous pourriez alors attirer à vous d'autres groupes d'ennemis et alors là... c'est une autre histoire! Un hit en puissance!

Un design très animation.

Attirez le boss vers une zone dégagée.

Le choc dégage une onde de puissance!

Prêt pour la boule d'énergie?

Hop! Multi-laser!

La colonie s'étend à perte de vue.

PLAYSTATION2

● Konami/Fin oo

GREATEST STstriker

Cela faisait un sacré bout de temps que Taito n'avait pas sorti de jeu de foot. Une lacune réparée avec ce titre PS2, qui, tenez-vous bien, exploite... des commandes vocales !

Plus le temps passe, plus les jeux se compliquent avec une tonne de boutons à manipuler. La réponse de Taito au problème ? Un boîtier USB de commande vocale. On le branche à la console avant de se coiffer d'un mini-casque pourvu d'un micro. On contrôle alors entièrement le jeu par la voix. La performance est d'un niveau correct, mais requiert de la part du joueur d'articuler clairement. Pour l'instant, et il en est de même pour les autres titres utilisant cette technologie, la plupart des commandes sont prédéterminées. Du reste, un lexique est disponible en cours de partie. On peut le consulter pour connaître les ordres pris en compte. Une icône apparaît sur l'écran pour informer le joueur que l'option de commande vocale (si elle est branchée) est en fonction. Les déplacements se font via le pad. Un mode Entraîneur permet de diriger son équipe d'une manière plus tactique. On passe alors des directives à ses joueurs par l'intermédiaire du micro. Ce dernier sera vendu séparément au prix de 350 francs environ, mais Taito n'écarte pas l'idée d'un package spécial.

Une présentation du boîtier à commande vocale des plus convaincantes.

PLAYSTATION 2

Taito/7 décembre

Pourra-t-on donner de la voix à deux ?

Le jeu pêche un peu par sa maniabilité.

On retrouve des équipes du monde entier.

Là, vous criez "shoooot !".

Le joueur répète l'ordre donné.

KENGO

PLAYSTATION2

● Genki/Fin oo

Fini les voitures ! Cette fois, Genki sort ses samouraïs. Pas question de fantaisie, il s'agit de coller à la réalité quotidienne de ces anciens guerriers.

Loin de l'extravagance d'un Samouraï Spirits, Kengo ("maître de la lame") fait dans le très sérieux en reproduisant avec les techniques de combat de l'époque. On démarre avec un choix parmi trois combattants. Il n'y en aurait pas moins de vingt-quatre, avec leurs propres capacités physiques.

On commence une partie par l'apprentissage. Pour ce faire, on sélectionne l'un des sept dojos. A chacun, y est enseigné un style particulier. La vie d'étudiant samouraï comprend des leçons (calquées sur des vraies) au katana de bois. Le certif' de samouraï en poche, on peut partir défier les champions des autres dojos. On gravit ainsi l'échelle de la renommée. Sur votre route, certains événements ou des adversaires de rencontre vous prendront à partie. Plus vous êtes connu, plus on viendra vous mettre à l'épreuve.

Exercice avec le katana de bois.

Parvenu à un certain niveau, vous serez invité par le seigneur des environs à engager un duel à la cour.

Duel à la cour

Sorti de l'école, on ne joue plus ! Le katana hors du fourreau, chaque coup se traduit par une blessure et une sacrée gerbe de sang. Les persos deviennent de plus en plus rouges à mesure que le sang s'écoule (glups !). Deux jauges sont affichées : une de vie et une de fatigue. Quand cette dernière est vide, le perso n'a plus la force de se battre et il faut attendre qu'elle se remplisse à nouveau. Les techniques de combat sont assez nombreuses. Apparemment, les blessures accentuent la baisse de la jauge de vie. Le titre propose un Single Mode, un mode Survival et un autre VS. Pour les besoins du jeu, Genki a fait appel au savoir de Fujioka Hiroshi, célèbre au Japon pour sa maîtrise du katana. Il incarnait le personnage mythique de "Kamen Raider" à la télévision et a été la figure emblématique de la Saturn pour des pubs inoubliables !

Votre maison est très sobre.

Les blessures continuent de saigner.

Flop ! Flop ! Flop !

Vous choisissez votre dojo.

Les textures virent au rouge...

Diverses caméras seraient disponibles.

HALF-LIFE®

Le mythe enfin sur Dreamcast

En exclusité
DREAMCAST :
la mission Blue Shift

SIERRA™
www.sierra.fr

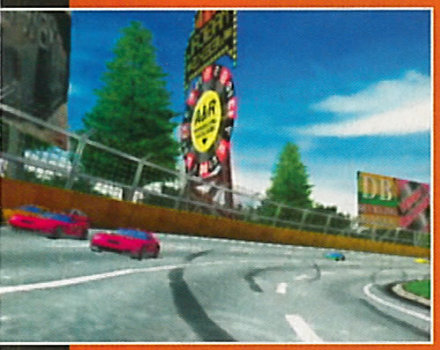
Dreamcast

DAYTONA USA 2001

Daytona USA 2001 est dans les starters pour une sortie le 21 décembre aux Etats-Unis. Toshihiro Nagoshi, père des trois volets, nous raconte la petite histoire de ce qui pourrait être un des grands hits de la Dreamcast.

DREAMCAST

Amusement Vision/ 21 décembre



Converti à la demande expresse de Sega et plus particulièrement de sa branche américaine, Daytona USA 2001 est quasiment fin prêt pour débouler sur Dreamcast. Il est d'abord prévu aux USA, puis au Japon et en Europe. Cette version repose sur le tout premier de la série. Nagoshi, le père même de Daytona USA, n'a pas jugé bon de convertir Daytona USA 2 car il le trouve moins fun et ses décors un peu trop loufoques. Néanmoins, le jeu est passé du Model 2 à la Dreamcast en l'espace de trois mois. Actuellement, Nagoshi travaille sur la partie Network du jeu. Il a étudié une version à huit, mais par manque de temps, il a dû se rabattre sur quatre. Le Network est, selon lui, une option intéressante pour l'avenir, surtout en arcade. Virtua Racing ou Daytona USA étaient prévus pour tourner sur 16 bornes en link, mais très peu de salles pouvaient s'offrir un tel investissement. Le Network (fibre optique) permet de relancer le concept à une échelle nationale, voire internationale.

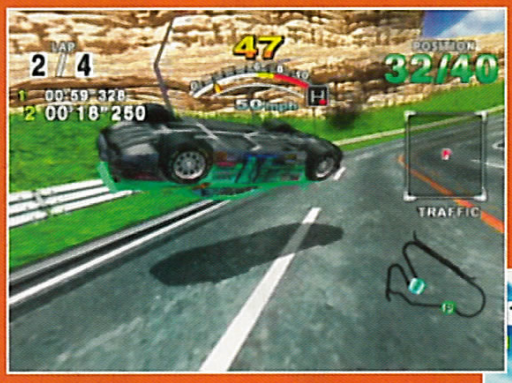
Au programme des innovations prévues, on compte cinq circuits supplémentaires, une personnalisation complète de son bolide, des modes et voitures supplémentaires à débloquer. Quarante bolides pourront tourner en même temps sur le circuit, dont cinq dès le début du jeu.

Réalisme ou arcade ?

L'aspect des voitures a été mis à jour et l'intérieur est entièrement modélisé. Les décors arborent des textures d'origine qui ont un peu vieilli. Mais Nagoshi voulait conserver la magie de Daytona USA et non en faire un énième GT. Sur ce point, il a réussi et la version DC possède le même équilibre entre réalisme et arcade. On sent qu'il aurait tout de même voulu faire quelque chose de plus actuel, mais les délais étaient trop courts.

Malgré tout, il pense déjà au futur, avec une possible suite dans les toutes prochaines années, peut-être sous un nom différent.

Daytona USA, l'original.

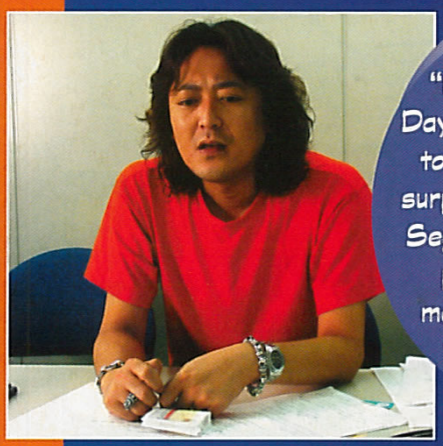


On dispose cette fois de cinq voitures au départ.

Fallait-il convertir le premier ?

UN SUCCÈS INATTENDU CHEZ SEGA

"Le Model 1 avait comme challenge de reproduire le physique humain : Virtua Fighter fut une merveille et un grand succès. Avec le Model 2, il fallait introduire les textures sur les polygones, une première. Alors, à l'AM2, je fus chargé de penser à un jeu exploitant le Model 2 : Daytona USA. Personne n'y croyait car avec les cartes Model, Sega visait le réalisme. Virtua Fighter en est un exemple. Une course de voiture aussi fantaisiste que mon Daytona USA était voué à un échec certain. Par nécessité d'étoffer la gamme de jeux, il fut accepté, mais Sega ne prit pas la peine d'en produire beaucoup. A sa sortie, il connut néanmoins un succès foudroyant. Cela prit de court tout le monde chez Sega. Daytona USA est devenu un classique international et les salles ne veulent pas se séparer de leurs bornes, pourtant déjà vieilles. La maintenance est toujours assurée."



"Le triomphe de Daytona USA a pris tout le monde par surprise. Personne à Sega ne comprenait pourquoi le jeu marchait si bien !"
Toshihiro Nagoshi

Toshihiro Nagoshi a fait son choix en convertissant Daytona USA. Il préside l'un des ex-AM les plus prometteurs de Sega, avec des équipes aussi prestigieuses que celles de Virtua Fighter, Virtua Striker, Spike Out, etc.

Les décors s'affichent sans problème.

Le jeu comporte 4 vues originales.

Une séquence de jeu désormais mythique.

Jeffrey trône toujours à sa place !

Le départ se fait lancé.

Les traces de pneus restent au sol.

SAMBA DE AMIGO 2000

Cariocas en herbe ou confirmés, réjouissez-vous ! Vous allez faire virevolter votre belle en agitant les maracas avec cette nouvelle mouture du soft de la Sega Team.

Sonic Team annonce le nouvel opus de Samba de Amigo. La version 2000 est développée en même temps pour l'arcade (Naomi) et la console (Dreamcast). Sur Dreamcast, le jeu fut très bien perçu, mais son succès fut limité à cause d'une production restreinte de maracas. Le problème est désormais réglé. On ne connaît cependant pas encore les ajouts qui seront faits à cette version console. Pour ce qui est de l'arcade, on sait que le jeu repose sur certaines innovations incluses dans la version DC du premier volet. Le principe du jeu ne change donc pas mais de nouveaux modes sont ajoutés.

Le Love Love Mode (Love2 Mode) permet de tester l'harmonie régnant au sein d'un couple. Les deux joueurs doivent synchroniser leurs mouvements de maracas. Comme récompense, ils empochent des Love Points.

On peut augmenter le score par les séquences "Pose" ou "Combo". En fin de partie, le jeu analyse l'état du couple. Le Hassle Mode ajoute de nouvelles commandes originales. En effet, selon la Sonic Team, on devra danser et chanter en plus d'agiter les maracas ! L'ambiance sera à la fête et dix nouvelles chansons d'inspiration latino seront là. Samba de Amigo 2000 devrait être un titre important pour Sega, qui peut espérer marquer des points en fin d'année.

La borne est la même que celle du premier volet.

Sonic Team veut confirmer sa place en arcade.

Le mode Hassle propose des phases de danse.

On découvre un nouveau perso féminin.

La pause se fait en harmonie !

On encaisse les Love Points !

ARCADE
DREAMCAST
● Sonic Team/14 déc.

MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?
CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR
CALLEGARI BERVILLE GREY

COOL BOARDERS CO

Cool Boarders slide de la Dreamcast à la PS2. Ca tombe bien car il est prévu pour le début de la saison de ski. C'est dingue.

PLAYSTATION2

● UEP System/Déc.

Aucun tracé, liberté totale. Tels sont les maîtres mots de ce CBCA. En effet, on peut glisser librement à travers des paysages 3D d'un grand réalisme. Les seules limites sont le temps, votre jauge de vie et votre talent de surfeur bien sûr. Les niveaux sont très variés et souvent gigantesques. On se voit proposer sept types de montagne, des big-airs et des half-pipes pour un ensemble de quatorze niveaux. La météo change en temps réel :

Une traversée périlleuse !

ensoleillé, nuageux, brouillard, blizzard, etc. Le tout se vit, au dire de UEP System, comme dans la réalité. Il est possible de choisir à quel moment de la journée on va surfer : matin, journée, nuit. Le jeu intègre toutes les techniques de base mais il en posséderait des originales, histoire de corser la glisse. Les commandes exploitent les boutons analogiques L et R. Plus on appuie fort et plus la technique sélectionnée se complique (Indy devient Indy Nosebon). La jauge de vie descend à mesure que le surfeur se prend des gamelles. Une petite carte indique la position du perso dans le stage. Le jeu compte deux surfeurs de base, un gars et une fille.

Max de fun

Evidemment, plusieurs modes sont disponibles. Le mode Extreme en est le principal. On est totalement libre de ses actions. La notation se fait en fonction des techniques utilisées et du temps. On commence ce mode normalement ou en chute libre depuis un hélico. Il est courant de faire de grands sauts du haut de chutes d'eau ou de gouffres. Bref, max de spectacle et max de fun garantis. Le mode Big Air vous lance dans des parcours plein de rampes pour un concours de figures, même chose pour le mode Half Pipe dans un style différent. Le mode SBC est un mode Compétition qui vous oppose à sept autres concurrents dans une course spectaculaire. Le mode Board Park permet d'appliquer les techniques du snowboard avec le mobilier urbain. Avec le mode Trick Master vous apprendrez les bases, alors qu'en mode License vous progresserez dans la maîtrise de ce sport. Certains de ces modes peuvent être joués à deux et le temps peut être paramétré.

Avec EA déjà en course avec son propre hit, UEP System va entamer la saison le couteau entre les dents. On espère que la jouabilité finale sera à la hauteur d'un contenu prometteur. Ah oui, la musique est un gig du groupe Suicidal Tendencies.

Les effets de lumière sont réussis.

La bande-son est assurée par Suicidal Tendancies.

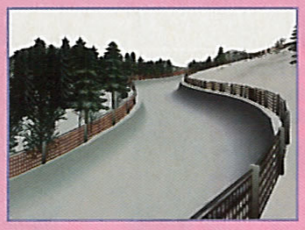
Le mot "slalomer" prend tout son sens.

DE ALIEN

Attention à la tête !

Le temps est capricieux et change souvent.

FRIME TOTALE !



Le half-pipe est passé discipline olympique.

Les obstacles du mode Board Park sont autant de minijeux.

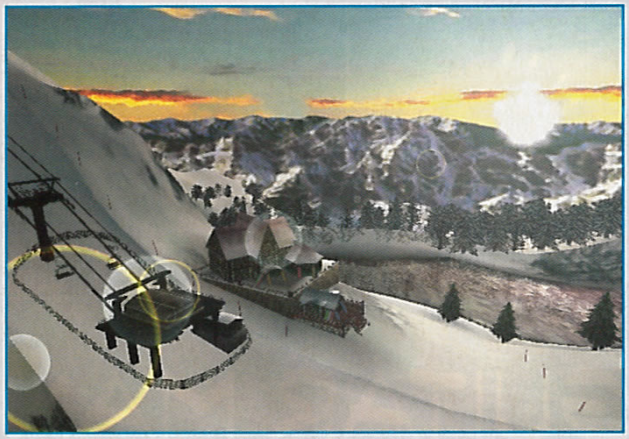
Le fond d'écran est en 2D.

Toutes les techniques de base sont là.

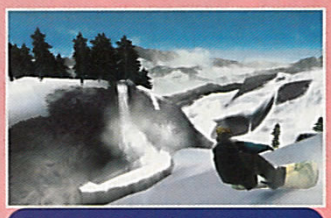
Le mode Big Air est un concours de style.

MATIN, MIDI ET SOIR

On peut choisir à quelle heure on va se lancer en piste.



Et hop, une cascade gelée !



Des parcours très techniques.

BLOOD THE LAST VAMPIRE

PLAYSTATION2

● SCEI/21 déc.

La violence de Blood the Last le destine à un public averti.

Le jeu est une succession de scènes cinématiques.

Un DVD-Rom Interactif, comme aux débuts du CD-Rom.

Voici ce qui arrive quand on mange trop de sucreries...

Déjà initié par Scandal, le genre du film interactif veut mettre en valeur les bienfaits du DVD de la PS2.

Ce genre, délaissé depuis les débuts hésitants du CD-Rom, consiste en une succession de cinématiques qui se déclenchent en fonction du choix d'action effectué par le joueur. SCEI appelle cela le "YaruDVD", en gros DVD interactif. Alors qu'il était question de thriller dans Scandal, ce sont des créatures de la nuit qui vont hanter ce Blood the Last Vampire. Blood, comme Scandal, propose des dessins animés d'une grande qualité. La violence des scènes destine ce genre de produit au public adulte. On ne sait toujours pas si plusieurs fins sont au programme.

GUITAR MAN

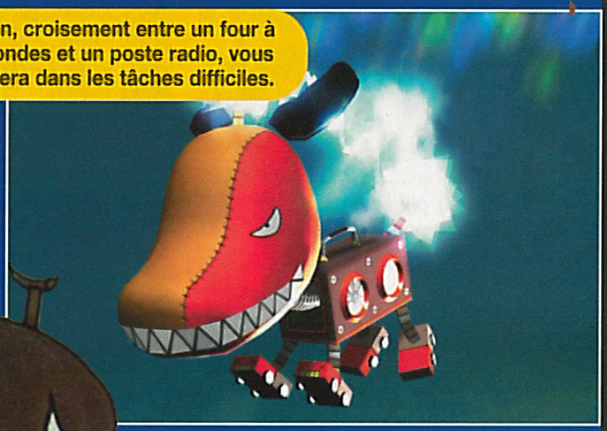
Présenté au Tokyo Game Show, ce nouveau jeu musical sur PS2 doit permettre à Koei de prendre pied (trop tard ?) sur un marché arrivé à maturité.

PLAYSTATION2

● Koei/Fin oo

Le design a été assuré par un artiste local très connu. Quant au système de jeu proprement dit, on pédale encore dans un épais brouillard. On sait que Guitar Man sera une sorte de jeu d'action avec des scènes de combat et des boss de fin. Les attaques sont lancées quand on réussit un passage musical. On sera aussi parfois secondé par d'autres personnages, dont un chien. Il se pourrait que Koei développe une interface propriétaire. Le jeu contient pas loin de 326 compositions.

Ce chien, croisement entre un four à micro-ondes et un poste radio, vous secondera dans les tâches difficiles.



Ce n'est pas une Telecaster, mais ça sonne plutôt bien!

Chaque passage musical réussi vous permet de lancer une attaque.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

RENNES (35)
20, rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
2 A du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (bientôt) **(80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 385 215 603 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE –

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES OCCASIONS DU MOIS -PRIX VPC-

Référence	Titre	Prix
	PLAYSTATION	
20258	BREATH OF FIRE 3	119F
20270	COLIN MAC RAE RALLY	99F
19126	COLONY WARS	69F
22098	COLONY WARS VENGEANCE	139F
20224	DEATHTRAP DUNGEON	99F
24297	FEAR EFFECT	229F
18771	FINAL FANTASY 7	99F
25366	FINAL FANTASY 8	99F
20283	FIFA COUPE DU MONDE 98	99F
21294	FIFA 99	109F
25615	FIFA 2000	249F
13949	FORMULA ONE	59F
18862	FORMULA ONE 97	69F
21157	FORMULA ONE 98	69F
20290	GRAN TURISMO	99F
25384	GRAN TURISMO 2	99F
16801	ISS PRO	99F
25190	MONDE DES BLEUS (LE)	149F
23620	METAL GEAR SOLID	109F
20445	RESIDENT EVIL 2	119F
26118	RESIDENT EVIL 3	269F
26684	RESIDENT EVIL SURVIVOR	249F
7001	TOMB RAIDER	79F
19294	TOMB RAIDER 2	99F
21511	TOMB RAIDER 3	99F
25739	TOMB RAIDER 4	149F
	DREAMCAST	
25506	AERO WINGS	199F
25564	BLUE STINGER	129F
24779	BUGGY HEAT	199F
24976	CODE VERONICA	299F
25880	CRAZY TAXI	249F
25869	DEADLY SKIES	229F
24777	DYNAMITE COP	169F
26122	ECCO THE DOLPHIN	269F
24615	EXPENDABLE	169F
24292	FIGHTING FORCE 2	169F
24773	F1 WORLD GRAND PRIX	169F
24757	HOUSE OF DEAD 2	249F
25413	HYDRO THUNDER	199F
25816	MARVEL VS CAPCOM	249F
24380	MONACO GRAND PRIX 2	129F
24783	NBA 2K	269F
25421	NBA SHOWTIME	229F
24691	NFL QUATERBACK 2000	199F
26088	NOMAD SOUL	269F
24791	POWER STONE	99F
26083	RAYMAN 2	269F
24623	READY 2 RUMBLE	169F
25052	RESIDENT EVIL 2	219F
26149	RE-VOLT	249F
24651	SEGA RALLY 2	149F
24771	SNOW SURFER	169F
24657	SONIC ADVENTURE	169F
24775	SOUL CALIBUR	249F
25920	SOUL REAVER	199F
26146	TOMB RAIDER 4	229F
24655	TOY COMMANDER	199F
24653	VIRTUA FIGHTER 3	129F
25822	VIRTUA STRIKER 2	199F
24781	WORLWIDE SOCCER 2000	149F
25878	ZOMBIE REVENGE	249F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) **:**
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

LES NOUVEAUTES DU MOIS

MSR — réf : 26574

Ready 2 Rumble 2 — réf : 27426

Taxi 2 — réf : 27831

POD II — réf : 27908

Ferrari 355 — réf : 27417

Legend of Zelda — réf : 26574

Alien Resurection — réf : 23646

FIFA 2001 — réf : 27654

Spyro 3 — réf : 27700

Digimon World — réf : 27810

James Bond : Le Monde ne suffit Pas — réf : 28224

Driver 2 — réf : 28065

LES ACCESSOIRES SCORE-GAMES

MANETTE SCORPAD POUR PLAYSTATION

Avec Modes Turbo & Ralenti
49F
existe en plusieurs couleurs !

MANETTE SCORSHOCK POUR PLAYSTATION

Avec Mode Analogique Vibrant
129F
existe en vert, noir, bleu, rouge

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS POUR PLAYSTATION

Pour jouer jusqu'à 5 joueurs !
149F
(Gris)réf : 27497 (Bleu)réf : 27499 (Noir)réf : 27495

RALLONGE MANETTE POUR PLAYSTATION

Capacité de 15 blocs chacunes
Boîtes de rangement rigides & clipsables
99F
ref : 26818

CARTE MEMOIRE BASIC POUR DREAMCAST

Capacité de sauvegarde de 128Ko
99F
ref : 25621

MANETTE ASTROPAD POUR DREAMCAST

ref : 25625
ref : 25619
ref : 25624
ref : 25626
99F

LUMIERE SCORLIGHT POUR GAME BOY POCKET & COLOR

Fonctionne sans piles
Pour Game Boy Pocket & Game Boy Color
49F
existe en vert, violet, bleu, jaune et transparent

NOUVEAU — CONSOLE PS ONE

● Nouvelle version compatible "On Line"
réf : 27930
790F
(écran et mobile vendus séparément)

NOUVEAU — CONSOLE PS2 — 24 Novembre

● Nouvelle console Playstation 2 128bits
réf : 26956
2990F

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : .....
Code Client : ..... E-Mail : .....
@ .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....
Signature :

DEAD OR ALIVE 2

Cette version internationale du Dead or Alive 2 japonais sur PS2, DoA2H, n'est pas une simple conversion. Tecmo est bien décidé à vous faire oublier Namco. La sortie en France est annoncée pour le 21 décembre.

Bon, le jeu reste identique à la version originale. Tecmo n'a pas pondu un Puyo Puyo sauce DoA2. Quoique les seins des héroïnes... Itagaki (le père de la série DOA entre autres) a voulu livrer au monde entier une version épurée de tous les problèmes et limitations constatés dans celle sortie au Japon sur PS2. Les textures se chargent en mémoire plus rapidement et elles ne disparaissent plus en début de niveau. Le jeu conserve sa fluidité en 60 images par seconde. Les personnages peuvent endosser six tenues différentes. De nouveaux stages sont disponibles. DoA2H est traduit en cinq langues. La version française est peut-être excessive, comme Revoir pour Replay. Mais on ne va pas chipoter. Le boss de fin a été revu pour être un peu plus dans nos goûts. Il fait plus démoniaque. Enfin, le programme a été optimisé. L'anti-aliasing est émulé à coups de filtres. Itagaki était contrarié de n'avoir pu le faire pour la version japonaise, faute d'un délai suffisant.

Vers de nouveaux horizons

Après avoir joué à cette version, on ne peut qu'être d'accord avec Itagaki. Le jeu est non seulement magnifique, mais les finitions sont de haut niveau.
La mention Hardcore ne sera apparente que dans le titre américain, mais elle qualifie bien cette conversion ultra complète. Tecmo nous livre un tour de force incroyable qui relègue Tekken Tag aux oubliettes. Avec une réalisation et un concept qui datent, Tekken Tag n'arrive pas à la cheville de DoA2H. Vous êtes prévenus.
Quant à Itagaki, il travaille sur Ninja Giden, la suite de Ninja Warrior. Il a déjà réfléchi sur Dead or Alive 3. Ça ne sortira pas sur PS2, car la console n'est pas assez costaud pour le maître. Il lui faut de nouveaux horizons et plus de puissance. La Naomi 2 semble être sa prochaine étape.

1, 2, 3, soleil !

La version DC a de meilleures textures.

Tag quoi ?...Tournament ?

PLAYSTATION2

● Tecmo/Fin oo

HARDCORE

Coup arrière fort joli !

Dead or Alive est un jeu technique.

Ça dépote un max, les enfants !

DoA, ce sont aussi de belles formes...

Des marches empruntées à VF3.

Un vrai jeu de combat 3D.

Les effets sont multiples et fort agréables !

SHUTOKO BATTLE 0

Après deux volets sur Dreamcast, Shutoko Battle 0 s'aventure sur la PS2. Avec un certain GT2000 prévu pour janvier, Genki a donc fort à faire.

PLAYSTATION2

● Genki/Hiver

La qualité des textures égale celle de GT2000.

Sans réelle surprise, Shutoko Battle 0 reprend le concept de la série inaugurée sur Dreamcast. C'est-à-dire, on sillonne les "autoroutes" nippones dans une localité donnée pour y engager des duels sans merci, le tout, bien sûr, en pleine circulation. Je tiens à préciser que ces courses improvisées (et totalement illégales) se déroulent de nuit (de jour, il est impossible de dépasser les 40 km/h, et le périph' parisien aux heures de pointes, c'est le Synchrotron comparé à la circulation de Tokyo et ses environs). Les duels se succèdent donc : on customise son bolide pour l'améliorer sans cesse et se voir un jour couronner dieu du bitume. La distance vous séparant de votre concurrent détermine le nombre de "points de vie" (ou Spirit Points) restants. Plus vous êtes distancé et moins il vous en restera. Quatre modes seront disponibles. Le Quest Mode (ou Story Mode) vous fait sillonner les 180 Km de routes du jeu et affronter pas moins de 300 adversaires potentiels ! Le Quick Mode (ou Survival Mode) vous fait jouer jusqu'à épuisement de vos Spirit Points. Dans le Time Attack Mode, on doit établir le meilleur temps sur un tracé donné. Le Free Run Mode vous donne pleine liberté d'explorer le Tokyo nocturne. Le rétroviseur prend une importance particulière, car vous serez souvent en lice contre des voitures plus rapides que la vôtre. En utilisant la circulation, on peut bloquer son adversaire à la manière de Ridge Racer. Le niveau de personnalisation de des bolides (apparence et pièces détachées) reste toujours aussi élevé. Mieux, le "Love Power System" répond aux critiques des joueurs des versions DC. On peut désormais conserver sa voiture préférée tout le long du jeu. Avant, on devait à un moment changer de modèle pour faire face à des concurrents de plus en plus coriaces.

A noter que le jeu est compatible avec le volant USB Force Feedback Wheel de Microsoft. Les sensations sont alors largement meilleures qu'avec le Dual Shock II de base de la PS2.

Les décors ne sont pas encore au top.

Techniquement, le jeu se tient.

Les phares sont une vraie réussite.

L'absence d'anti-aliasing se fait sentir.

Les disques de freins rougissent sous l'effort.

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !

Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, …
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.

DÉCOUVERTE

Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes…
Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com
01 43 96 35 65

MAGIC L'Assemblée®

Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

GUILTY GEAR X

Au départ sur PS, Guilty Gear a vu sa popularité exploser après son introduction en arcade pour Naomi. Phénomène dans les salles, il arrive sur Dreamcast.

DREAMCAST

● **Sammy/décembre**

Faust lâche des miniatures de lui-même.

Voici une bonne surprise, surtout pour Sammy qui a décidé de publier ce titre développé par Arc System Works. Déjà connu des fans du genre sur PS (alors publié par Atlus), il n'a vraiment percé qu'avec la version X sur Naomi. Sa popularité est telle que le jeu dépasse les productions Capcom et SNK du moment. Lors du dernier TGS, il y eut une véritable marée humaine au stand Sammy pour voir les démos du jeu sur Dreamcast. A noter aussi une version Wonderswan appelée "Guilty Gear Petit". Outre une réalisation impeccable avec des effets spéciaux 3D, GGX se caractérise par un design réussi et une jouabilité excellente. On compte les classiques modes Normal (mode Arcade), Survival et VS. Le mode Training permet de se familiariser au maniement du jeu selon deux systèmes: Free (adversaire immobile) et VSCPU (adversaire actif). A chaque fois, une foule de paramètres peuvent être modifiés pour travailler un aspect ou une condition particulière du combat. D'autres éléments seront inclus dans la version finale.

Un jeu d'attaquant...

Niveau combat, GGX possède de nombreuses techniques dont voici les principales. La jauge de Tension, en bas de l'écran, donne accès à toute une variété d'actions spéciales. Mais voilà, pour qu'elle se remplisse, il faut être offensif (aller de l'avant, attaquer, etc.). Si l'on reste en défense (garde, retraite, etc.), le niveau baisse. Le comportement courageux est donc récompensé. Usant une partie de la jauge de Tension, on peut effectuer des coups spéciaux et ultimes, histoire de redresser une situation défavorable ou donner le coup de grâce. La Gatheling Combination est une technique qui permet de réaliser un Combo par simples pressions d'une succession de boutons. Ainsi, même les débutants peuvent s'en tirer à moindres frais. Le Roman Cancel sert à annuler une action en cours (attaque spéciale, ultime ou Gatheling Combination), mais consomme 50 % de la jauge. Enfin, la Fortress Defence use un peu de la jauge de Tension, mais permet de se protéger de manière efficace et sans prendre de risque.

... accessible

En fait, pour être complet sur ce jeu, il faudrait des pages tant il recèle de techniques. Mais il offre une base accessible à un large public, ce qui est rare de nos jours dans ce genre. Bref, un hit assuré pour la Dreamcast.

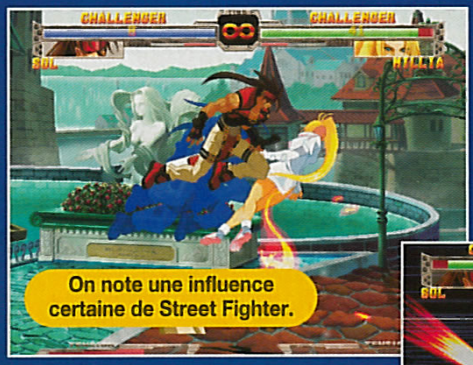
DÉFENSE FORTERESSE

La Fortress Defence vous met à l'abri à peu de frais, tant que la Tension Gauge n'est pas à zéro... Elle peut aussi être déclenchée dans les airs.

AXL est doté d'attaques à distance.

Testament fauche à l'arrivée de l'automne.

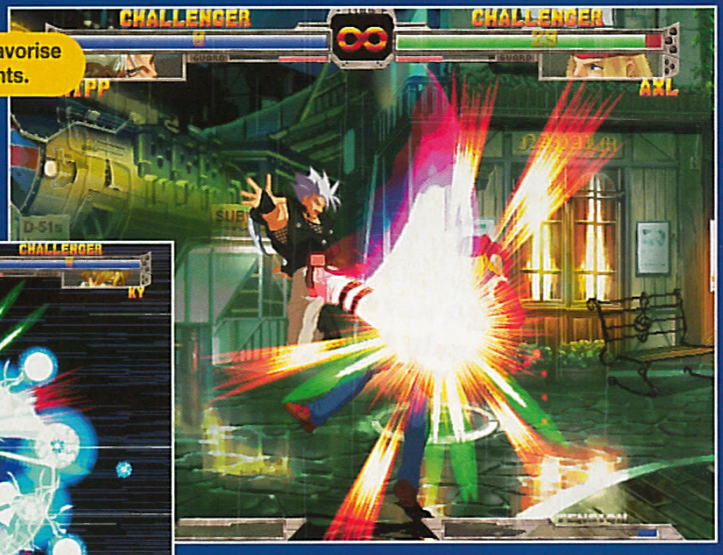
Les furies magiques sont impressionnantes.



On note une influence certaine de Street Fighter.

Guilty Gear X favorise les attaquants.

Tout se réalise très facilement, à l'aide d'un bouton.



Les stages sont d'une finesse jamais vue.

Chipp est aussi rapide que Sangoku !

AXL est le Billy Cain de feu Fatal Fury.

Guilty Gear X n'a rien à envier à SNK.

Sol et KY sont les deux grandes figures du jeu.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

IMBATTABLE !

Disponible
le 24 novembre
La console + 1 filmDVD
+1 Tee-shirt
+ conditions de paiement exceptionnelles*

2990F

CENTRE DE DECOUVERTE
addon
Vos nouveaux loisirs!
PS2

La sélection Addon

ZELDA | HALF-LIFE | CHICKEN RUN | DRIVER 2 | TONY HAWK'S 2 | TOMB RAIDER V

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 059 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles.
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
*Après acceptation de votre dossier.

NEWS

Comme chaque année depuis 5 ans maintenant, le mois de novembre nous offre un épisode flambant neuf de Tomb Raider. Cette année 2000 n'échappe donc pas à la règle. Novembre, c'est aussi l'occasion de découvrir Dino Crisis 2 sur Playstation, Quake III sur Dreamcast, mais aussi Jet Set Radio, Aladdin, El Dorado, Shenmue, Chicken Run et bien d'autres jeux encore.

ÉVÉNEMENTS

■ **Concours.** Pour la sortie de Moto Racer World Tour, Sony organise encore une fois deux grands concours, avec des lots sympathiques. Si la moto d'Olivier Jacque vous fait craquer, tentez votre chance dans le premier concours. Une réplique de sa Yamaha YZR R7 (un exemplaire unique à plus de 200 000 francs) est en jeu. Pour la gagner, achetez d'abord le soft. Le principe ressemble ensuite à celui du concours de Gran Turismo ou du Monde des Bleus, avec envoi des scores sur carte-mémoire, avant le 15 novembre. Les huit meilleurs participeront à la finale organisée le 23 décembre, lors du Guidon d'or. Le deuxième concours est sans obligation d'achat, avec questions et tirage au sort.
Le premier prix est aussi une moto: une Yamaha XJR 1300, toujours aux couleurs de notre champion. Les deux gagnants auront aussi la chance d'assister au Grand Prix Moto de Suzuka au Japon.

■ **Classé X.** Konami annonce une flopée de titres déjà en développement pour la XBOX: Metal Gear X (l'adaptation du premier épisode de la PS), Silent Hill X, et aussi l'inattendu Crash Bandicoot X.

■ **Ping Pong.** Psikyo, qui nous prépare en ce moment Gunbird 2 sur DC, travaille aussi sur un autre projet très original. Il s'agit d'une simulation de tennis de table sur PS2, un genre peu répandu sur console.
Pour mémoire, la dernière dont on se souvienne est Ping Pong de Konami, qui date de l'époque de l'Amstrad CPC 6128. C'est vous dire!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Les adieux de Lara 1.1

Lara sera de retour une dernière fois dans Tomb Raider. Ce cinquième épisode finira la saga en beauté, dans sa forme actuelle.

Que les amoureux de la belle Lara se rassurent! Eidos nous l'a assuré, ce cinquième volet est effectivement le dernier de Tomb Raider, mais cela ne signifie aucunement la fin de Lara Croft. Notre aventurière de choc réapparaîtra sûrement dans d'autres jeux, sur les consoles de prochaine génération.

En l'honneur de Lara

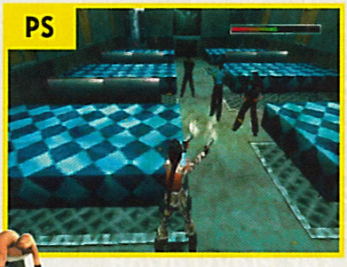
Tant pis pour le suspense, on vous dévoile la fin du quatrième épisode. La dernière scène du jeu laissait entendre que Lara Croft n'avait pu échapper à la mort, piégée dans la pyramide du dernier niveau. Le cinquième épisode commence donc aux funérailles de la dame. Les proches de Lara se remémorent ses exploits, à la vision de chaque "artefact" qui décore sa grande maison. Il n'y a pas de scénario à proprement parler, mais un simple fil conducteur: les souvenirs qui hantent les invités à ces tristes obsèques. On retrouve notre héroïne de charme à plusieurs stades de sa vie, de l'adolescence à ses derniers instants.

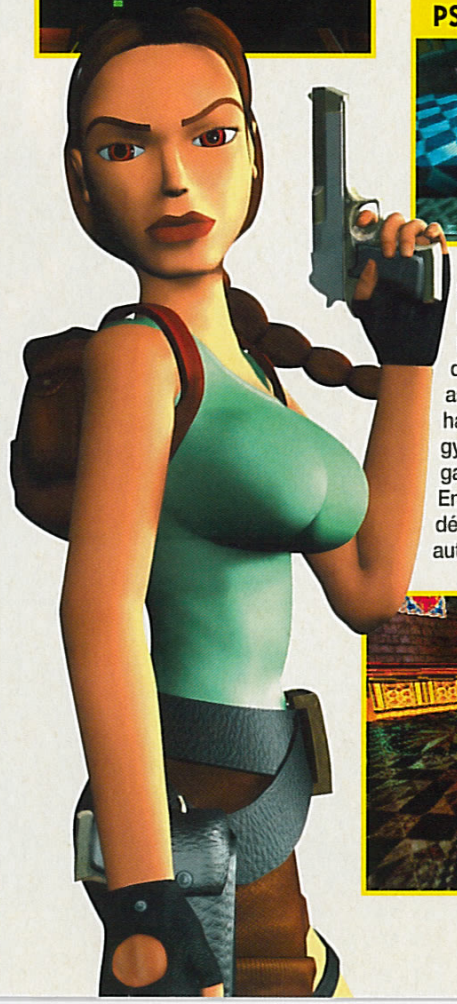
PS

Petits inédits

Comme nous l'attendions, les nouveautés sont infimes. Lara a encore gagné quelques mouvements supplémentaires. Elle peut à présent soulever des trappes au sol. Elle peut aussi exécuter un numéro de funambule, en marchant sur une corde raide. Dans le même registre, elle est aussi capable de se balancer sur des barres asymétriques fixées à plusieurs hauteurs, comme une véritable gymnaste. D'autre part, Lara a gagné un peu d'intelligence. Entendez par là qu'elle peut désormais fouiller automatiquement les moindres recoins d'une étagère, toute seule comme une grande. Plus besoin de se poster à un endroit précis pour chercher des indices ou des objets. Enfin, elle n'est plus obligée de tuer ses adversaires. Elle peut aussi les attraper et leur glisser un mouchoir imbibé de chloroforme sous le nez, pour leur faire perdre connaissance.

PS





PS

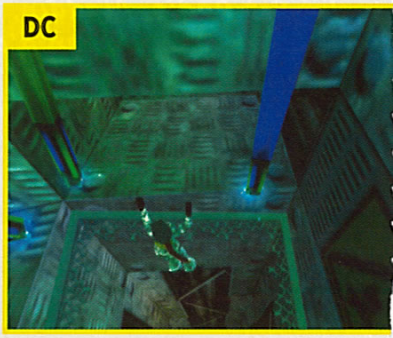
DC

Clins d'œil

Les concepteurs de Lara ont glissé quelques clins d'œil amusants. Par exemple, un des nouveaux costumes de Lara s'inspire de Matrix. Avec ses lunettes de soleil, son petit micro, ses cheveux crêpés et son ensemble en cuir noir moulant, elle fait

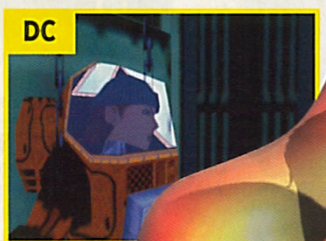
DC

DC



DC

deux gouttes d'eau aux précédents volets. Attendez-vous néanmoins à une suite très soignée, au graphisme plus pétant et plus coloré. On retrouve malheureusement certains bogues, mais l'affichage des décors en 3D est beaucoup mieux maîtrisé. En fin de compte, même avec le ras-le-bol général qu'inspire Lara, Tomb Raider Chronicles s'imposera sûrement comme l'épisode le plus fignolé de toute la saga.



méchamment penser à Trinity. De plus, un des niveaux reprend, à peu de choses près, une des premières scènes de "Total Recall", celle où Arnold Schwarzenegger passe derrière l'énorme baie vitrée d'un détecteur d'armes. On découvre ainsi le squelette de Lara de haut en bas, mais surprise, sur la version jouée, les guns qu'elle transporte ne déclenchent pas l'alarme.

Tomb Raider Cinquecento

Tomb Raider V ne révolutionnera donc pas la série. C'est toujours un jeu d'action en 3D à la troisième personne, qui ressemble comme

PETITS MALINS

■ **La Dreamcast + un lecteur DVD.** Nous saluons l'initiative lumineuse de nos amis de Power Games. Notre boutique préférée d'import va proposer un bundle, qui comprendra une Dreamcast, le jeu ChuChu Rocket! et un lecteur DVD multizone. On n'en connaît pour l'instant pas le fabricant, mais nos loustics nous ont assuré que ce sera une grande marque (peut-être Sony?). Disponible dès le 1er novembre, l'ensemble sera vendu au prix marquant de 2990 francs... soit le même prix qu'une PS2! Alors, n'attendez plus pour leur rendre une petite visite au 31, rue de Reuilly, Paris 12e.

■ **Répliques.** 3P, un nouveau fabricant d'accessoires de jeux vidéo a plein d'idées en tête. Il commercialise actuellement plusieurs répliques d'armes à feu qui nous sont aujourd'hui familières depuis qu'on les a manipulées dans quelques jeux célèbres. Il y a celles de Lara Croft (le M16, les Uzis), celles de James Bond (le P99 et le Walther PPK), et même de Solid Snake (le Famas). Ce sont des imitations de taille réelle, qui tirent à l'air comprimé des billes en plastique.
D'autre part, 3P travaille aussi sur un gun pour Playstation, destiné aux jeux de tir, et qui reprend le design des fameux Desert Eagle. Ce pistolet automatique est facilement reconnaissable à sa taille imposante. Il apparaît aussi dans plusieurs jeux, dont Tomb Raider.

Ci-dessus, le fusil automatique Colt M16; ci-contre, le pistolet Magnum Desert Eagle.

NIPPONS

■ **Joypolis.** A Tokyo, le centre Joypolis de Shinjuku, le seul à proposer la version Super "Deluxe" de Sega Rally2, a fermé dans la plus grande discrétion, sans bruit mais avec beaucoup de tristesse.

■ **Vive la Saturn.** Au Japon, Sega propose une offre imbattable. Pour 32 800 yens (environ 1 900 FF), Sega vend une Dreamcast, un VM, un Purupuru Pack, deux Light-guns et trois jeux super (House of the Dead 2, Space Channel 5 et Jet Set Radio). Mais seuls les possesseurs de Saturn pourront en profiter. Pour figurer parmi les 5 000 chanceux qui bénéficieront de l'offre, il faut fournir le numéro de série de sa vieille Saturn.

■ **Sega passe-partout.** Au Japon, Sega se lance dans une stratégie multi-plates-formes, et développera des jeux pour plusieurs consoles. L'aventure devrait bientôt débuter pour la Gameboy Advance.

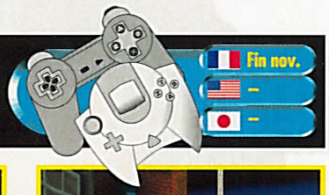
■ **PS partout.** Au Japon, la puce émulant la PS s'introduira bientôt dans un grand nombre d'appareils audio, vidéo, tuner et informatique.
Le but de Sony est d'élargir le standard PS en permettant à un maximum de consommateurs de jouer aux jeux PS. Une décision qui ne fait pas l'unanimité chez SCEE à cause du danger potentiel pour le marché de la PS2.

■ **Takapaetrela.** Après son accord de coopération avec Takara au Japon, Konami serait en passe d'en prendre progressivement le contrôle, en suivant une procédure amicale.

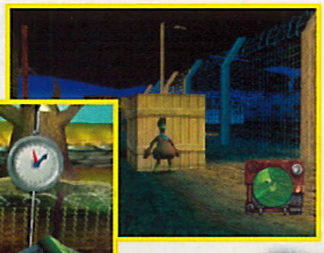
■ **Resident Evil, le film.** Quelques nouvelles à propos du film sur le thème du survival horror de Capcom: il sera réalisé par Paul Anderson (déjà auteur du navrant "Soldier" avec Kurt Russell). La sortie est prévue pour octobre 2001 aux Etats-Unis.

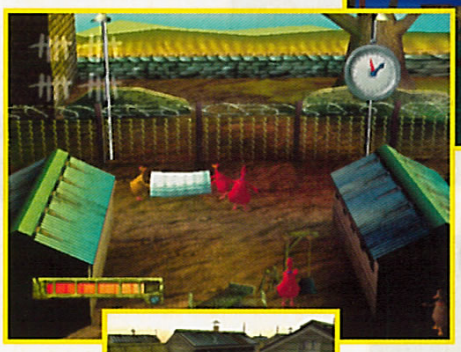
CHICKEN RUN

Libérez les poules !



Chicken Run, c'est l'adaptation du long métrage de Nick Park (le créateur de "Wallace and Gromit", alors respect!). Le jeu reprend le scénario du film. La vedette est Rocky, le leader des volatiles du poulailler 17. Son but aider vos amies les poules à échapper aux griffes du méchant éleveur, en faisant attention au méchant chien de garde. Le principe de chaque mission est bien sûr d'un ridicule réjouissant et fait preuve d'une bonne dose d'imagination.

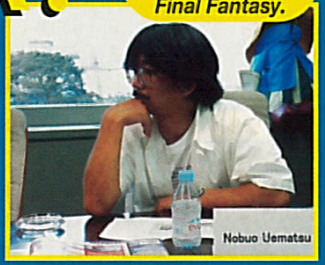




HEUREUX !

Heureux SVG! Le nouveau distributeur de Square en Europe peut sourire. En effet, avec FFIX sur PS et The Bouncer sur PS2, la compagnie a certainement réalisé le grand hold-up!
SVG avait déjà organisé le Square Millennium en France et récidive avec un autre tour au Japon. Il en a profité pour nous ouvrir les portes très fermées de Square, histoire de rencontrer les équipes qui se cachent derrière ces deux gros hits, dont on n'a pas l'habitude de voir les visages.

Nobuo Uematsu, le compositeur des musiques de Final Fantasy.



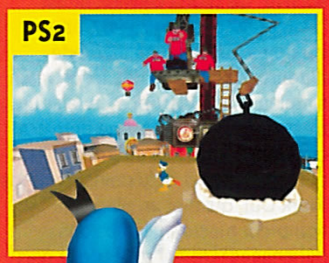
Kazuhiko Aoki, le scénariste de FFIX.

De gauche à droite: Eguchi, Matsueda, Toki et Nomura.

Hideo Minaba, le directeur de FFIX.

DONALD DUCK COUAK ATTAK

Le canard le plus grincheux de Disney débarque en pixel. Le jeu reprend le principe qui avait déjà fait ses preuves dans la série des Crash Bandicoot. Ce sera donc un jeu de plates-formes 3D, au tracé prédéfini. L'équipe d'Ubisoft chargée du projet a bien saisi les mimiques fétiches de notre volatile acariâtre. Il boxe, il râle, il n'aime pas qu'on lui pique son béret, il traîne les pieds, et il danse des fesses quand il est content. Pour couronner le tout, Donald Duck Couak Attack est très soigné, tant les décors que l'animation.



CRASH BASH

Petites crasses entre amis

Comme d'habitude pour les fins d'année, Crash Bandicoot revient sur Playstation. Cette fois-ci, il ne s'agira pas d'un jeu de plates-formes 3D ni d'un jeu de course, mais d'un véritable titre multijoueur. Retrouvez donc notre marsupial préféré et tous ses acolytes pour de nouvelles séances de rigolade. Les nombreux mini-jeux pas piqués des hannetons sont tous très différents. Par exemple, à dos de mouton, il faudra pousser ses adversaires hors d'une patinoire ou encore marquer des cases sur le sol de sa couleur pour récolter un max de points. En mode Aventure, le but sera de collecter toutes les coupes. Ces dernières permettront de rencontrer les boss de fin de monde. Crash Bash essaiera donc d'être le Mario Party de la Playstation, en misant avant tout sur le mode Multijoueur.

TOPS

■ **Les sorties du mois de septembre au Japon :**
1 - Dragon Quest VII PS: 2 millions
2 - Gekkukan Pro Yakyu PS2: 300 000
3 - KoroKoro Kirby GBC: 174 000
4 - Dino Crisis 2 PS: 150 000
5 - Capcom vs SNK DC: 144 000
6 - Winning Eleven 2000 PS: 117 000
7 - Sangokushi PS2: 50 700
8 - Kanon DC: 43 000
9 - G-Saviour PS2: 37 000
10 - Beatmania Append Gottamix 2 PS: 31 000

■ **Les flops du mois de septembre au Japon :**
1- Persona PS: 3 470
2- Ohasuta DDR PS: 3 948
3- Wild Wild Racing PS2: 4 327
4- Dino Crisis DC: 4 483
5- International Soccer Excite Stage 2000 PS: 4 733

■ **Silent Scope.** Silent Scope, la simulation de sniper de Konami présentée dans le dossier PS2, sortira aussi sur Dreamcast, en décembre.

■ **Commandos 2.** La suite du succès sur PC d'Eidos aura sa version PS2. Pour ceux qui ne connaissent pas le premier épisode, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, mâtiné de furtivité, se passant pendant la seconde guerre mondiale.

■ **Bientot en France.** Testés dans C+ 105, Capcom vs SNK (90%) et Dino Crisis (88%) sur DC sortiront en France le mois prochain.

■ **FFX.** Square et Electronic Arts auraient signé un accord avec Microsoft pour entamer de multiples développements pour la XBOX. Final Fantasy X sera l'un des tout premiers titres à tourner sur la console de Billoo. Mais ce ne sera pas forcément une exclusivité.

www.speedgames.com
AIR SOFT GUN
SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency
Tél. : 01.34.12.48.66

GROS BILLOO

■ **X-Box.** Une grosse blague de la part de Microsoft: contrairement à Sega ou à Nintendo, qui s'amusent à donner des noms bidons à leurs projets, Microsoft a révélé depuis les débuts le nom de code de sa console. Oui, la X-Box s'appellera la XBOX. Si ce n'est pas pour nous narguer, tout ça...

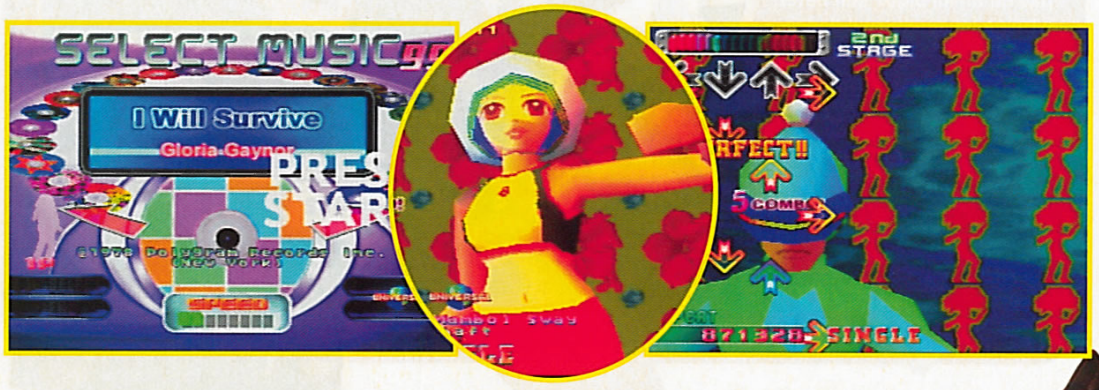
■ **XBOX 2 - Le retour.** Le 21 septembre 2000, Microsoft a fait une déclaration fulgurante concernant la XBOX, en direct de San Francisco. L'ogre de Seattle a annoncé qu'il avait déjà rameuté plus de 160 développeurs, dont certains travaillent déjà sur la console. Comme la XBOX utilise la technologie DirectX (la même que pour les PC), on peut considérer que tous les développeurs PC sont d'ores et déjà prêts à adapter leurs jeux. D'autre part, parmi ces 160 développeurs, nous distinguons aussi des Japonais, et pas des tout petits. Dans les rangs: Konami (c'était prévisible, vu son partenariat avec Microsoft), Capcom (qui mange à tous les râteliers), et surtout Namco. La présence de ce dernier est des plus étonnantes, Namco étant à l'origine de la plupart des gros hits sur PS2 (Gran Turismo 3, Ridge Racer V et Tekken Tag Tournament). A la fin de la conférence, une vidéo montrait les hits en préparation sur la console. On pouvait reconnaître entre autres: Silent Hill, Colin McRae Rally 2, Half-Life et Kengo. Une bonne nouvelle donc, pour la XBOX. Microsoft, ça va fort!

DANCING STAGE EUROMIX

I will survive!

Décembre
–
Dispo.

Le jeu de danse, signé Konami, débarque enfin en France. Cette version européenne a bénéficié de soins supplémentaires. Grâce au partenariat de Konami et Universal, Dancing Stage (en japonais, Dance Dance Revolution) vous fera bouger sur des chansons très connues, pas seulement sur les rythmes originaux. Ainsi, vous pourrez enchaîner vos pas, à l'aide du tapis de danse branché sur la console, sur "I will survive" de Gloria Gaynor, et sur "Don't cry" des Boyzone. Cette version a aussi gagné un mode d'apprentissage, où des leçons très simples vous aideront à devenir un roi de la danse. Enfin, une dernière option originale ravira toutes celles qui veulent perdre du poids: le mode Work Out, qui met en place un compteur mesurant les calories dépensées! Un bel effort de la part de Konami, qui rend cette variante carrément incontournable.



QUAKE III

Quake III sur Dreamcast, c'est un challenge de taille. D'après la pré-version que nous avons essayée, on peut dire que Sega a réussi son pari. Le jeu vibre par son graphisme détonnant, et l'animation rapide vous scotche dès les premières parties. L'introduction, les bruitages, les musiques, les gerbes de sang... on s'y croirait vraiment. Et comme pour le jeu sur PC, on pourra s'affronter à plusieurs sur Internet. Par contre, subsiste la maniabilité déroutante à la manette, malgré toute la batterie de configurations possibles des boutons. Heureusement, le titre sera compatible avec la souris et le clavier que Sega sortira d'ici peu.

Pixtel 3615, 0836668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine sur le **3615 ASTUCES**,
+ une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64**.
Elles vous seront expédiées dès la sortie officielle en France prévue en novembre.

Bloqué ?

3615 astuces®

Sauvé !

08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE **1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES** OU **PC**.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24** par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo

VIP

■ **Square Millennium.** Désormais implanté en Europe, l'éditeur a convié 200 fans au Square Millennium Tour, à l'hôtel Méridien de Paris. Ce 23 septembre, les invités ont pu s'essayer à la totalité des jeux Square sortis sur notre continent. Et, en bouquet final, la vidéo de la Play On-Line, son site de jeu en ligne, a été présentée sur écran géant.

■ **Fox Kids.** Kalisto et la chaîne câblée pour les enfants Fox Kids se sont unis pour créer des jeux destinés aux mômes. Ce sera valable pour toutes les plates-formes "interactives", entendez par là, les consoles, le PC et les téléphones portables.

■ **Catch.** THQ continue sa vague de jeux de catch. Le mois prochain, c'est au tour de la Playstation de recevoir sa baffe, avec WWF Smack Down 2. Les lutteurs en herbe seront contents.

■ **Ultimate Fighting.** On reste dans le registre de la douceur avec Ultimate Fighting Championship. Kaelo le mytho a déjà pris plein de coups sur la version Dreamcast testée ce mois-ci. La version Playstation finira de faire tomber toutes ses dents dès le mois prochain.

■ **Kit PS2.** Sony Japon préparerait un clavier et une souris USB, dérivés de sa gamme d'ordinateurs VAIO desktop pour la PS2. Le constructeur annonce aussi un câble adaptateur pour jouer sur un écran PC standard, ainsi que deux écrans (17 et 19 pouces) dédiés à la PS2.

DINO CRISIS 2

Miam ! miam !

Fin nov. / -- / Dispo

Dino Crisis 2 est enfin sorti au Japon. Ce formidable "survival horror" de Capcom sur le thème des dinosaures arrivera en France bientôt, c'est-à-dire avec un mois de décalage. Pour cette suite, tout a été repensé. Premièrement, le jeu semble avoir perdu de son côté recherche au profit de l'action. Un nouveau système de Combos confirme ce choix. Plus vous tuez de sales bêtes préhistoriques, plus votre total d'enchaînement augmente. Cela permet d'obtenir des points, qui serviront à acheter des armes, des kits médicinaux et des munitions.

Regina et Dylan

Vous retrouverez la belle et svelte Regina, accompagnée cette fois-ci de Dylan, un bourrin membre du TRAT, une équipe spécialisée dans le sauvetage. Chacun devra accomplir sa part du travail. Il faudra donc passer d'un personnage à un autre. Graphiquement, Dino Crisis 2 est méconnaissable. Les décors ne sont plus entièrement en 3D, mais plaqués comme dans Resident Evil (PS).

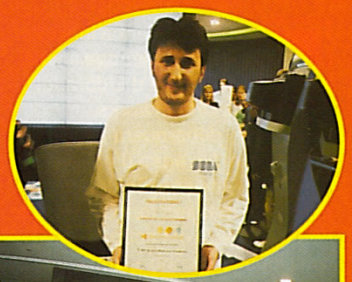
Grâce à quoi, la quasi totalité de la puissance de la Playstation a été mise à profit pour la réalisation et l'animation des dinosaures. Les bestioles ne débarquent plus chacun leur tour, mais par vague de trois ou quatre. Frissons garantis !

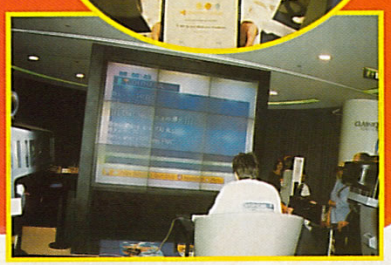
Tout en français !

Pour ce qui est des armes, elles différeront selon le héros que vous contrôlerez : les fusils de chasse pour Dylan et les automatiques pour Regina. De la grande finesse, en somme ! Enfin, sachez que pour sa sortie en France, on nous promet une traduction totale : les textes plus les voix.

TOURNOI CHUCHU ROCKET!

C'est le 16 septembre dernier qu'a eu lieu la finale européenne du jeu ChuChu Rocket! sur Dreamcast. Afin de mettre en avant les capacités on-line de la console, chacun des cinq participants (France, Angleterre, Irlande, Espagne et Allemagne) jouait depuis son pays. Le challenge était de taille pour les cinq finalistes. En effet, en plus du titre de champion d'Europe, le gagnant aura la chance de partir dans un camp d'entraînement spatial en Alabama, pour une formation digne d'un astronaute. La partie a été très serrée, et c'est finalement le participant irlandais qui en est sorti vainqueur. Max Franquelin (en photo), notre champion national a tout de même terminé second. Il recevra pendant un an tous les jeux Sega gratuitement et directement chez lui. Ce fut une bonne initiative de la part de Sega, et l'on peut espérer qu'une autre compétition sera organisée pour la sortie de Quake 3...





KAO LE KANGOUROU

KO rebondissant

Titus revient sur Dreamcast avec un jeu de plates-formes, un genre qui a le vent en poupe sur la console de Sega. Aidez Kao le kangourou à s'échapper de sa prison. Ces marsupiaux étant connus pour leur punch fracassant, vos poings constitueront l'essentiel de vos techniques d'attaque. Le jeu est découpé en 25 niveaux. À l'instar de Crash Bandicoot, l'animal bondissant pourra utiliser de nombreux véhicules comme la planche de snowboard ou le scooter des mers.

GUN BIRD 2

Capcom est pour le moment le seul développeur de shoot sur Dreamcast. Après le "quasi impossible" Giga Wing, c'est à Gun Bird 2 de sortir en version officielle sur la console de Sega. Pur produit d'arcade, ce jeu à scrolling vertical vous proposera de parcourir des contrées super fun et colorées. Sept personnages, aux aptitudes et locomotions différentes, pourront être sélectionnés et de nombreux bonus devront être débloqués, d'où l'obligation de terminer le jeu plusieurs fois. Enfin, GB2 vous permettra de recréer les sensations de la borne grâce à la vue en longueur. Mais pour cela, il faudra placer sa télé sur le côté (comme au bon vieux temps!).

MIXED GRILL

■ **PAS FROID AUX YEUX.**
Une petite compagnie anglaise fait souffler un vent de panique chez Nintendo. Elle a bravé le géant en se lançant dans la fabrication de cartouches Gameboy, sans passer par les usines du Japonais (et donc, sans payer les royalties). Cette compagnie inconnue pourra ainsi vendre ses cartouches de jeu bien moins cher que le tarif "made in Nintendo".
Ces cartouches devraient atteindre le territoire british vers novembre. Mais il y a fort à parier que Nintendo ne se laissera pas faire si facilement et n'hésitera pas à faire respecter ses intérêts.
Attendons donc le procès. Mais l'argumentation du géant nippon sera handicapée par la jurisprudence à propos de Codemasters.
L'éditeur (anglais lui aussi) avait lui-même produit ses cartouches de Micromachines pour la Megadrive de Sega, qui contenait deux ports manettes supplémentaires pour jouer à 4.

■ **CHAMPION DU MONDE.**
Ça y est, on connaît enfin le champion du monde de Pokémon. A l'occasion des jeux olympiques de Sydney, Nintendo a organisé la grande finale de son championnat. Etait présent le champion français, François Hang Ying. Malheureusement, le petit gars n'a pas pu monter sur le podium: l'Anglais Darryn Van Vuuren (au centre sur la photo) a raflé la mise, l'Allemand Edwin Krause (à gauche) a fini deuxième, et l'Espagnol Sergio Garcia Maroto (à droite) s'est placé troisième.

MIC MAC

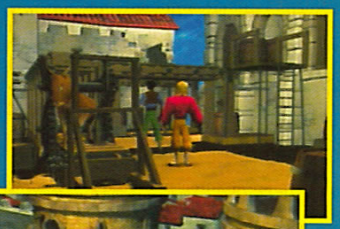
■ **L'ANNÉE DU SERPENT.** Fighting Vipers 2 sur DC sera une réalité en fin d'année au Japon. L'ex-AM2 (dont on ne se souvient plus du nouveau nom) sort de son mutisme avec une série d'annonces aussi bien sur console qu'en arcade. On ne sait pas grand-chose au sujet de cette conversion, mais on peut compter sur "l'ex-AM2" pour nous sortir un jeu béton.

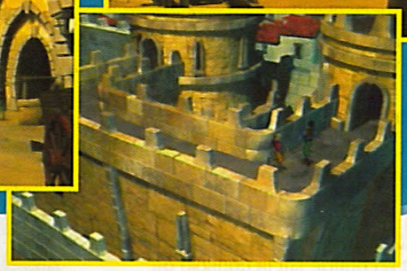
■ **FAUX NEZ.** Dans une brève, page 59 de ce numéro, nous vous parlons d'une société frondeuse qui a l'intention de fabriquer elle-même des cartouches pour Gameboy, sans passer par les usines de Nintendo. Depuis, nous en savons plus. Ce rebelle s'appelle Rocket (autant dire, un inconnu). Mais l'histoire se corse quand on sait que derrière ce nom se cache une filiale de Datel, laquelle a déjà fait des vagues sur Playstation et Dreamcast, avec ses Action Replay, cartouches de triche ultimes...

■ **STUNT GP.** Virgin prépare une course de voitures radioguidées de type buggy. Développé par l'équipe de Team 17, Stunt GP est prévu sur Dreamcast et PS2 pour fin 2000. 16 petites voitures rouleront sur plus de 24 circuits de folie. Et n'oubliez pas de booster vos bolides, pour mettre vos adversaires dans le vent.

LA ROUTE D'ELDORADO

Parallèlement à la sortie du long métrage animé La Route d'Eldorado, des Studios Dreamworks (Spielberg), débarquera aussi sur Playstation. Il s'agira d'un jeu d'aventure mélangeant le "clic'n play" (à la manière des Chevaliers de Baphomet), et l'action classique. Par contre, vous ne dirigerez pas un curseur, comme c'est souvent le cas dans le genre. Les déplacements et les manipulations se feront directement avec le personnage, qui fouillera le décor lui-même. La jouabilité ressemblera donc à celle de Resident Evil. Ensuite, d'autres mouvements seront disponibles, comme la capacité de courir. Enfin, le joueur pourra contrôler deux personnages en même temps, un leader et un larbin. Pour franchir certaines étapes, il faudra donc alterner entre ces personnages. Les énigmes seront, bien sûr, au rendez-vous, et, pour les résoudre, vous devrez discuter avec les nombreux individus du jeu. Tous les dialogues seront doublés par les voix du dessin animé. Les deux héros de la route d'Eldorado, Titio et Miguel, vous mèneront jusqu'au nouveau monde, où la fortune vous attend.





ALADDIN, LA REVANCHE DE NASIRA

Qui vole un œuf...

L'histoire de ce nouvel Aladdin sur Playstation se déroulera approximativement entre le deuxième et le troisième épisode du dessin animé Disney. Nasira, la sœur de Jafar, souhaite faire revivre son défunt frère. Vous dirigerez Aladdin, mais aussi Jasmin et Abu, à travers 22 niveaux totalement en 3D. Ce jeu devrait être doté d'une maniabilité proche des versions 2D sorties il y a longtemps sur Megadrive et Super Nintendo (bien qu'elles soient différentes). En effet, l'accent sera mis sur l'aspect plates-formes, aux dépens des énigmes et de la recherche. Les bonus seront également de la partie. Il en existera de deux sortes: en ramassant les rubis dans les niveaux, vous serez téléporté dans la lampe de votre ami le génie. Grâce aux jetons que vous collectez, vous aurez accès à un casino où de nombreuses surprises vous attendent.

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même
www.e-consoles.com
04 90 22 44 62
STEMA SARL. RC 42373942400012

CYNER J

WWW.CYNER-J.COM

achetez vendez

aux meilleurs prix

- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain - 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES
  64, boulevard d'Albi - 44000
  Tél : 02 40 50 38 91
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE
  40, cour Carnot - 13300
  Tél : 04 90 56 62 30
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS
  5, bd Carnot - 74200
  Tél : 04 50 26 40 22
- VIENNE
  25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
  Tél : 04 74 53 55 63

PSX
DRIVER II

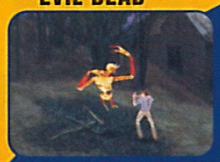
PSX
MEDAL OF HONOR RESISTANCE

PS2
RIDGE RACER V

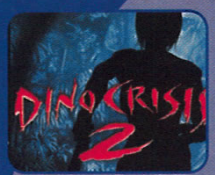
PS2
SSX

PS2
X SQUADE

DREAMCAST
EVIL DEAD



PSX
DINO CRISIS



PS2
THEME PARK WORLD

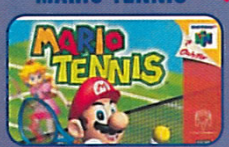
DREAMCAST
F355 CHALLENGE

DREAMCAST
24 H DU MANS

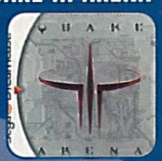
PS2
READY TOUR RUMBLE

PS2
TEKKEN TAG

N64
MARIO TENNIS



DREAMCAST
QUAKE III ARENA



N64
MARIO PARTY 2

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

A SUIVRE...01

■ **Ken le Survivant 13.** Kenshiro terrasse Ryuga de Sirius avec une facilité déconcertante, tandis que Raoh est harcelé par les gardiens du dernier général du Nanto. Curieusement, ce dernier se range déjà du côté de Kenshiro.

■ **Les Chevaliers du Zodiaque 27.** Les Chevaliers de bronze ont franchi le Mur des Lamentations et arrivent aux Champs Élysées où Hadès retient Athéna prisonnière. Cependant, deux véritables dieux, Hypnos et Thanatos, se dressent devant eux.

■ **Dragon Ball 42.** Ce 42e manga est le dernier de la série. On arrive enfin au bout de cette gigantesque collection, avec la victoire sur le Boo d'origine grâce aux boules de cristal. Pour l'occasion, le titre de ce volume est en relief doré. La classe totale!

■ **Kenshin 13.** Beaucoup de palabres et d'inaction avant le premier combat en fin de volume. Sano affronte le moine déchu Anji, celui qui lui a appris récemment la technique du double coup.

■ **Butsu Zone 1.** Hiroyuki Takei a dessiné ce manga bien avant "Shaman King". Il s'agit ici d'un bouddha-guerrier chargé de protéger l'ultime réincarnation du Bouddha.

DAHLIA LE VAMPIRE

Entretien avec un vampire

Les éditions Atomic Club donnent enfin signe de vie. Elles relancent actuellement des mangas ayant pour thème les vampires. En effet, "Princesse Vampire Miyu" 1 et 2 sont reédités et une nouveauté apparaît: Dahlia le Vampire (non, ce n'est pas encore Lestat).
On rappellera que Miyu est une vampire à la japonaise qui traque les démons dans le monde des humains. Quant à Dahlia, cette goule solitaire attend la réincarnation de son maître vampire, tout en faisant fi des lois de la communauté vampirique.
Ce manga louche un peu du côté des "Chroniques des vampires" d'Anne Rice, tout en donnant franchement dans le shojo-manga. En fin de compte, tout ça n'a pas grand-chose à voir avec Buffy.
Atomic Club.

NAUSICAA

Hayao Miyazaki, le célèbre réalisateur de films d'animation, a démarré sa carrière, il y a maintenant dix ans, par un manga intitulé "Nausicaa". Cette grande fresque d'heroic-fantasy se voit enfin éditée en français et en grand format. Elle rappelle vaguement un "Dune" post-nucléaire, avec une technologie bricolée façon "Mad Max". En effet, à la suite d'une guerre totale, il y a mille ans, la Terre est recouverte d'une immense forêt toxique, habitée par des insectes gigantesques qui forcent les hommes à vivre en reclus. Une situation qui n'empêche pas certains royaumes de se livrer encore à des guerres féroces. Quant à la princesse Nausicaa, elle vit dans la pacifique Vallée du vent et possède le pouvoir de communiquer avec les plus puissants insectes. Elle comprend peu à peu les vertus bénéfiques de la forêt toxique et finit par s'engager dans une nouvelle guerre. Même les non-écologistes et ceux qui n'apprécient guère Miyazaki peuvent être séduits par cet excellent manga.
Editions Glénat

THE COCKPIT

La guerre en DVD

Kaze relance actuellement certains de ses titres animés en DVD, regroupant ainsi VO sous-titrée en français, VF doublée et aussi VO pure, avec une grande qualité audio-vidéo et plein de petits bonus. Leur premier DVD regroupe carrément les 3 OAV d'une série de Leiji Matsumoto (connu pour "Albator", "Galaxy Express 999"): "The Cockpit". Il s'agit de trois aventures se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, avec à chaque fois des protagonistes différents. La première histoire met en avant un aviateur allemand hors pair chargé de protéger le convoyage d'une arme miracle. La deuxième est en l'honneur d'un pilote kamikaze aux commandes d'une nouvelle fusée-suicide. Quant à la dernière aventure, elle traite des péripéties de deux soldats motards égarés sur un archipel des Philippines. Voilà enfin des OAV de qualité sur un support de qualité!
Kaze.

COWBOY BEBOP

La 5e cassette vidéo de la série télé "Cowboy Bebop" sous-titrée en français contient les épisodes 13, 14 et 15, sur 26 au total. Ils s'avèrent franchement indépendants les uns des autres, ce qui donne un rythme de croisière à la série. Pour ceux qui ne connaissent pas cet animé de chez Sunrise, on va rappeler un peu le scénario. En 2071, la colonisation de l'espace semble bien amorcée (ils sont franchement optimistes) et une sorte de Far-West spatial s'installe alors.
Les héros, Spike Spiegel, Jet Black et Faye Valentine, sont des chasseurs de primes. Ils gagnent leur vie en traquant les hors-la-loi dans une ambiance plutôt seventies.
Ces personnages constituent ainsi le trio de choc de nombreuses aventures riches en action et aussi en humour.
Dynamic Visions.

ONE PIECE

Pirates délirants

Le manga de Eiichiro Oda "One Piece" méritait d'être traduit en français. Au premier abord, l'esthétique des personnages n'est pas particulièrement attirante et l'ensemble manque de trames. Mais le scénario rocambolesque et humoristique rattrape facilement le coup. A l'ère des pirates, le jeune Lufy projette de devenir le roi des pirates en trouvant le One Piece, un fabuleux trésor. Par mégarde, il mange un jour un fruit démoniaque qui le transforme en homme caoutchouc.
Il obtient alors un pouvoir d'élasticité exceptionnel. Seul inconvénient, en particulier dans le cas d'un pirate, il a perdu la capacité de nager!
Dans un premier temps, Lufy doit se mettre en quête d'un équipage d'exception afin de réaliser son rêve.
Glénat.

BASTARD

Nous voilà arrivés au tome 21 de "Bastard" en français. On a donc rattrapé la série manga japonaise assez rapidement. En fait, ce numéro 21 était sorti il y a déjà quelque temps au Japon, mais depuis, l'auteur s'est transformé en tortue, avec moins d'un manga par an. Il faut reconnaître aussi que le pauvre Hagiwara est complètement perdu dans son scénario. Celui-ci part régulièrement dans des directions aléatoires qui apparaissent comme de simples prétextes à de la baston pure. Heureusement, le graphisme assure à fond et le look des personnages évolue encore considérablement, et Agiwara ne se prive pas d'ajouter quelques scènes franchement chaudes.
Glénat.

A SUIVRE...02

■ **Legend of Lemnear 2.** L'histoire reste sans intérêt, contrairement au graphisme qui s'améliore encore. Naturellement, les situations où les héroïnes apparaissent dévêtues sont de plus en plus nombreuses. Il s'agit là d'un titre mythique, qui a lancé le dessinateur S. Urushihara.

■ **Shaman King 4.** Yoh poursuit sa formation de Shaman aux côtés d'Amidamaru, le samouraï fantôme. Mais une énorme comète vient de faire son apparition, annonçant l'avènement des Shaman Fight.

■ **3x3 Eyes 13.** Yakumo et Paï se retrouvent en Angleterre à la recherche du descendant du mage Maduray, qui a jadis su enfermer Bénarès. Ils croisent alors Meishin à son université pour affronter un monstre de brume tueur d'étudiantes.

■ **Card Captor Sakura 5.** Sakura continue à gagner des cartes magiques. Ne vous attendez pas à de grands changements sur les personnages et le scénario. Ce titre de Clamp est casse-pieds au possible.

■ **Golden Boy 3.** Les aventures de Kintaro Oé se poursuivent. Cette fois, il est vendeur d'udons, et loin d'être à la fête dans cette comédie érotique parfois scabreuse.

■ **Devilman 3.** Les démons passent sérieusement à l'offensive. Ils se révèlent à l'humanité tout entière et fusionnent aléatoirement avec les humains. Les pertes sont énormes, mais leur plan consiste à semer la terreur en premier. Le revers tient à ce que d'autres Devilmans vont ainsi se créer tout naturellement.

■ **Le Cratere 3.** O. Tezuka enchaîne avec un nouveau recueil d'histoires courtes. Celles-ci rappellent un peu la série des années 60 "Au-delà du réel".

RAYMAN 2 SUR
PlayStation
Leo Burnett
© 2000 Ubi Soft Entertainment. " " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
RAYMAN
WWW.RAYMANWORLD.COM
WWW.UBISOFT.FR
Ubi Soft

PS2 : ENFIN !

La Playstation 2 en France, c'est une longue attente qui se concrétise enfin. Le 24 novembre 2000, accueillez donc la console de nouvelle génération de Sony dans nos contrées. Pour l'événement, nous vous avons concocté ce dossier spécial aux couleurs de la console. Vous y découvrirez la description de la machine, les principaux jeux disponibles à sa sortie, ainsi que les titres les plus attendus pour le courant de l'année 2001.

PS2: ENF

Sortie : 24 nov.

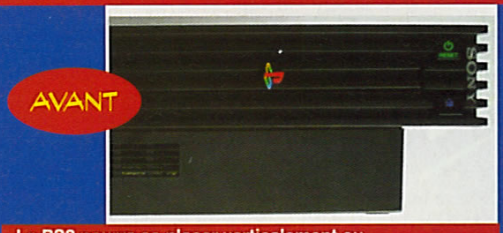
La PS2 arrive enfin officiellement en France le 24 novembre. Sortie depuis mars 99 au Japon, cette console, très controversée, nous réserve encore quelques surprises.

Sony prévoit des chiffres de vente records. A-t-on jamais vu une console si attendue ? C'est sûr : la PS2 va cartonner en France. Malheureusement, à l'heure où sont écrites ces lignes, nous n'avons pas pu mettre la main sur une version Pal de la PS2, celle qui sera commercialisée le 24 novembre dans nos contrées. Mais nous sommes à même de vous en présenter les particularités.

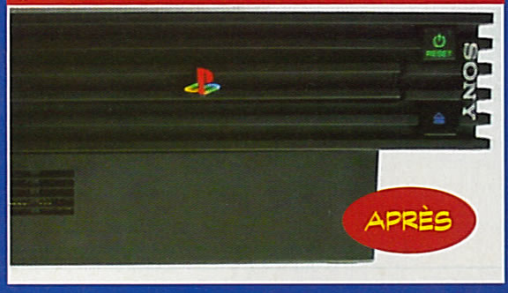
PS2 1.1

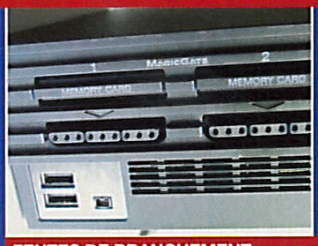
La PS2 sortira accompagnée d'une trentaine de jeux environ, dont la plupart encore inédits ou améliorés. Les pages de ce dossier vous en dévoilent plusieurs. La plupart satisfont les goûts occidentaux : de la course, de la baston, du sport, du Doom-like, et même de la plate-forme.
Pour le hardware, la version Pal héritera de quelques bonus par rapport à la console japonaise. De face, les sœurs jumelles paraissent identiques, mais leurs dos différeront. Pour la version Pal, Sony a intégré un port d'extension supplémentaire, permettant d'enficher un disque dur, en option (rappelez-vous de la prothèse HDD pour la PS2 japonaise, montrée dans C+102, page 48). Il est aussi possible d'y connecter une carte Ethernet pour des connexions Internet haut-débit, et peut-être même pour relier plusieurs consoles.
La PS2 offre aussi quelques caractéristiques convaincantes, hormis les capacités bien supérieures aux consoles 32 bits. Elle est compatible avec le format DVD-vidéo et avec la plupart des normes de son aux sigles prestigieux, telles que Dolby Digital AC3 ou DTS. Mais la console n'est pas équipée de décodeurs sonores. Pour profiter de toutes les qualités acoustiques, il faut posséder l'amplificateur et les enceintes adéquats. Ce détail pourrait bien échapper aux étourdis, ou à ceux qui ne connaissent rien à cette discipline que nos amis canadiens appellent "cinéma-

LES DETAILS QUI TUENT (les photos prises dans cet encadré montrent en fait une PS2 japonaise)



La PS2 pourra se placer verticalement ou horizontalement, selon l'agencement de votre coin télé. Et pour ne pas attraper de torticolis, le logo sur le tiroir pourra être orienté dans le bon sens !





FENTES DE BRANCHEMENT
Les deux ports manette et les deux ports carte-mémoire sont intégrés dans le design de la console, de façon très discrète.

LE TIROIR POUR METTRE LES CD
Rares sont les consoles équipées d'un tiroir CD. De mémoire, il n'y a eu que la 3DO et le CD-I. On était plutôt habitués au capot, de type Saturn ou Dreamcast. Ce choix accentue le côté DVD de la PS2. Par sa fragilité, les enfants (et les grands) devront y faire très attention.

LE BOUTON D'ALLUMAGE AU DOS
Comme sur les PC, le bouton d'allumage se trouve au dos. Allez le chercher si vous voulez l'éteindre. Sinon, mettez-la en veille avec Reset, sur la façade de la console.

L'EMPLACEMENT POUR LA CARTE-MÉMOIRE DANS LES BOITES DE JEU
Dans les boîtes de jeu au format DVD, il y aura un petit emplacement taillé exprès pour y loger une carte-mémoire. Pratique, et bien vu.

IN !

maison". Si votre matériel audiovisuel est trop ancien, il vous faudra en changer. Autre différence avec la japonaise : le pilote qui commande la lecture DVD sera interne à la console. Plus besoin de brancher sa carte-mémoire pour profiter d'une lecture instantanée.

Compatibilité moderne

Par contre, elle ne lira en standard que des DVD zone 2 Pal : galettes européennes seulement ! Oubliez les DVD américains, japonais ou sud-africains.
Enfin, le dernier aspect attractif est la possibilité de jouer avec tous les jeux et accessoires Playstation de première génération. Sony le clame haut et fort : tous seront compatibles. Les manettes, les jeux Pal uniquement, la souris, le NegCon, le Guncon, les câbles RGB et toute la clique pourront être recyclés. Mais notez tout de même ce détail : pour sauvegarder une partie d'un jeu PS2, une carte-mémoire PS2 est absolument indispensable. Ne vous attendez donc pas à réutiliser vos vieilles cartes-mémoire toutes simples et bon marché.

Sony en ébullition

Autour de cet événement que constitue la sortie de la PS2, Sony s'active. Officiellement, voilà ce qui est annoncé : 500 000 PS2 sont prévues pour le lancement sur le territoire européen, dont 100 000 pour la France. Pour décembre, Sony prévoit d'en produire 1 million, puis 3 millions pour mars 2001. Mais cela suffira-t-il à fournir la demande ? Espérons que Sony tiendra ses engagements. D'après nos informations, se procurer une PS2 dès sa sortie

Oh, les beaux logos !

demandera beaucoup d'efforts. Pour satisfaire les consommateurs les plus motivés, Sony a organisé une campagne de précommandes. Dès le premier jour, plus de 16 000 acheteurs se sont manifestés. Enfin, au grand désespoir des petites bourses (comprenez : les pauvres), la console s'adresse à un public plutôt fortuné. Le prix de la machine, des accessoires, et aussi des jeux, est élevé. Sony veut apparemment appâter une cible de jeunes riches. Maintenant, la question est de savoir si les passionnés de jeux vidéo seront intéressés par cette "plate-forme multimédia"...

OUVRE-BOÎTES

- Processeur principal : Emotion Engine, 128 bits, cadencé à 294 MHz.
- Puissance de calcul : 66 millions de polygones à la seconde.
- Processeur graphique : Graphics Synthesizer à 147 MHz, équipé de 4 Mo de Ram vidéo.
- Lecteur : DVD-Rom x4 (c'est-à-dire CD-Rom x24).
- Carte sonore : son stéréo 48 voies à 44 kHz ou 48 kHz, 2 Mo de Ram Audio, sortie optique.
- RAM : 32 Mo.
- Capacité de stockage : 650 Mo pour un CD-Rom à 8 Go pour un DVD-Rom.
- Compatible : DVD-vidéo (zone 2 PAL), CD audio, CD-R, CD-RW et jeux PS one.
- Prix de la machine : 2990 F.
- Prix des jeux : environ 400 F.

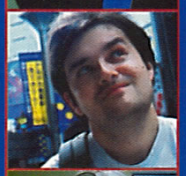
CE QU'ON EN PENSAIT JUSQU'À PRESENT

La PS2 est un sujet qui fâche. Depuis sa sortie japonaise, les humeurs vont bon train. Espérons que Sony Europe tienne réellement ses promesses, et que la déception générale des passionnés de jeux vidéo ne se reproduise pas en France. En attendant, voici les avis éclairés de nos testeurs :

• **NIIICO.** Difficile de dire si la PS2 est une bonne console ou non... Pour l'instant, aucun jeu ne justifie l'achat de cette machine, surtout à 3000 francs. Doit faire ses preuves donc...

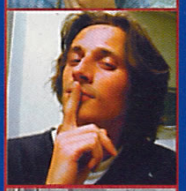
• **SWITCH.** C'est mal barré pour s'en procurer une dès la sortie, vu que tout le monde va se ruer dessus. Sony va faire un carton, c'est sûr, même s'il n'y a pas vraiment de créativité dans les jeux.

• **AHL.** Yo ! Il faut acheter une PS2... mais pas nécessairement maintenant. Dans un an elle sera moins chère et il devrait y avoir de bons jeux !



• **KAGO.** Malgré le soutien des grands éditeurs, sa puissance et une renommée solide héritée de la PS, la PS2 est handicapée par des options multimédia qui l'éloignent de son but premier, le jeu vidéo. Avec Metal Gear Solid 2 qui arrivera très tard (fin 2001 ?), l'attente semble de mise, malgré Gran Turismo 3.

• **KAEL.** Le lecteur DVD est à la base une bonne chose. Mais la PS2 risque de passer pour un lecteur de salon avec lequel on peut éventuellement jouer. De plus, elle est beaucoup trop bruyante et mes petits bras souffrent sous son poids.



• **ZANO.** Comme pas mal de monde, je suis tenté de dépenser les 3000 F pour l'achat de la PS2. Mais une fois que j'aurais explosé Ridge Racer de nouveau, puis GT 3 et WipEout Fusion, elle risque de prendre la poussière jusqu'à Metal Gear Solid 2...

• **TOXIC.** La PS2 est une console excessivement difficile à programmer. Les coûts de développements sont très importants. A l'heure actuelle, seules les plus grosses boites peuvent produire des jeux. Tout reste à faire sur cette console qui se la joue élitiste.

• **GIA.** Il faut donner du temps à la PS2 pour qu'elle puisse s'épanouir. Une flopée de jeux incontournables va bientôt débarquer. En attendant, avouez que jouer aux jeux PS sur la PS2, c'est la flambe totale, mais quelle classe !

PS2 : ENFIN !

PLANNING DES SORTIES

Pour la période de lancement, dès les premières semaines de sortie, voici les jeux officiellement prévus d'après Sony.

- AquaAqua-Wetrix 2 (SCI)
- Disney's Dinosaur (Ubisoft)
- Dynasty Warriors 2 (éditeur inconnu en France)
- Eternal Ring (Crave)
- Evergrace (Crave)
- F1 World Grand Prix (Konami)
- F1 World Racing Championship (Ubisoft)
- Fantavision (SCEE)
- FIFA 2001 (Electronic Arts)
- Gradius 3 and 4 (Konami)
- ISS (Konami)
- Madden NFL 2001 (Electronic Arts)
- Midnight Club (Take 2)
- NHL 2001 (Electronic Arts)
- Orphen (Activision)
- Pro RC Revenge (Acclaim)
- Rayman Revolution (Ubisoft)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Infogrames)
- Ridge Racer V (SCEE)
- Silent Scope 2 (Konami)
- Smugglers Run (Take 2)
- SSX Snowboard Supercross (Electronic Arts)
- Super Bust A Move (Acclaim)
- Swing Away Golf (Electronic Arts)
- Tekken Tag Tournament (SCEE)
- Timesplitters (Eidos)
- Top Gear Daredevil (Kemco)
- Track and Field (Konami)
- Type S (Electronic Arts)
- Wild Wild Racing (Rage Games)
- X-Squad (Electronic Arts)

13 autres titres sont déjà sur le planning de décembre, dont les suivants :

- Cool Pool (Take 2)
- Dead or Alive 2 : Hardcore (SCEE)
- F1 Championship Season 2000 (Electronic Arts)
- Kessen (Electronic Arts)
- H30 Surfing, developpé par Team 17 (Take2)
- NBA 2001 (Electronic Arts)
- Streetfighter® EX3 (Capcom)
- Stunt GP (Titus Interactive)
- Theme Park World (Electronic Arts)

Sony annonce aussi fièrement 50 autres titres, entre janvier et mars 2001.

- Dark Cloud (SCEE)
- Donald Duck Couak Attack (Ubisoft)
- Eden (Eidos)
- Formula 1 2001 (SCEE)
- Gran Turismo 3 (SCEE)
- Herdy Gerdy (Eidos)
- Knockout Kings 2001 (Electronic Arts)
- Moto GP (SCEE)
- Starwars : Starfighter (LucasArts)
- Summoner (THQ)
- The Bouncer (Squaresoft)
- The World is Not Enough (Electronic Arts)
- Unreal Tournament (Infogrames)
- Wipeout Fusion (SCEE)

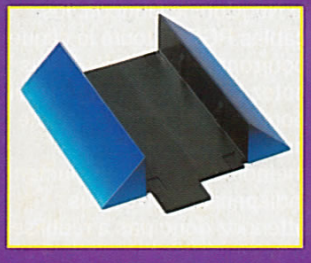
LES ACCESSOIRES

Les prix indiqués sont ceux généralement constatés.

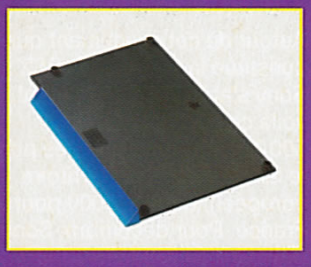
Manette Dual Shock PS2 : 199 F.

Connecteur multimanettes PS2 : 349 F.

Carte-mémoire PS2 : 299 F.



Socle vertical PS2 : 99 F.



Socle Horizontal PS2 : 99 F.

RIDGE RACER V

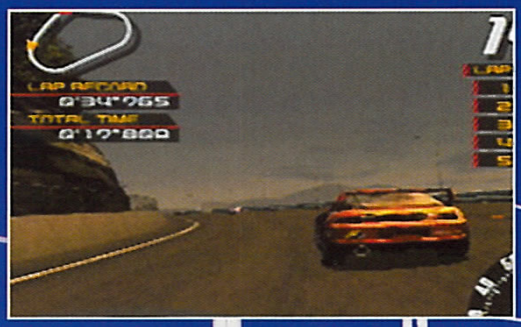
Testé en import (C+ 99), ce Ridge Racer V avait un tantinet déçu l'ensemble de la rédaction. Certes, le jeu tient la route, et l'on y retrouve le savoir-faire Namco, mais il est loin de répondre aux attentes des joueurs qui vont acheter une PS2…

Sortie : 24 nov.

Dès le début, on se rend compte que rien ne différencie ce Ridge Racer de son prédécesseur japonais. Mis à part, bien sûr, la traduction intégrale en français. Mêmes voitures, mêmes courses, mêmes musiques. La vitesse et l'adrénaline sont toujours là. Visuellement, l'ensemble est logiquement d'une qualité excellente. Mais on retrouve le même problème d'anti-aliasing, et donc des petits escaliers un peu partout…

Les sensations sont là

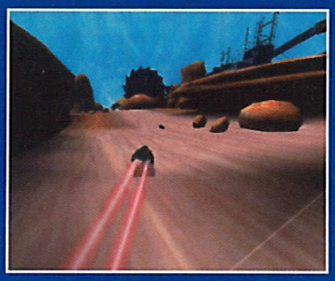
Les adeptes de Ridge Racer le savent, la conduite des véhicules est surréaliste et riche en sensations. Dérapages à tout va et vitesses de pointe hallucinantes se succèdent sur fond de musique techno. Le résultat ne tarde pas à se faire sentir : on reste scotché à son pad'. On retrouve les tracés des volets précédents, avec quelques petites variantes, et le nombre de véhicules délirants et de circuits à débloquer est toujours aussi important. En bref, ce nouveau Ridge Racer est captivant… tout en étant décevant. D'un côté, on est agréablement surpris par les beaux effets de lumière. De l'autre, on est déçu par le niveau graphique loin d'être exceptionnel – pas mieux qu'une Dreamcast en tout cas. Ou encore, on apprécie la vitesse et la maniabilité impeccable de la voiture, et on est alors déçu par le manque d'innovations… Mais bon, en général, c'est un très bon jeu. Un des premiers même à acheter avec la PS2 si on aime le genre.



WIPEOUT FUSION

Vous avez été des milliers à acclamer les deux premiers volets sur Playstation. Vous serez encore plus nombreux pour applaudir celui-ci. Wipeout représentera très certainement, avec Metal Gear Solid 2, le fer de lance de la deuxième vague de jeux Playstation 2.

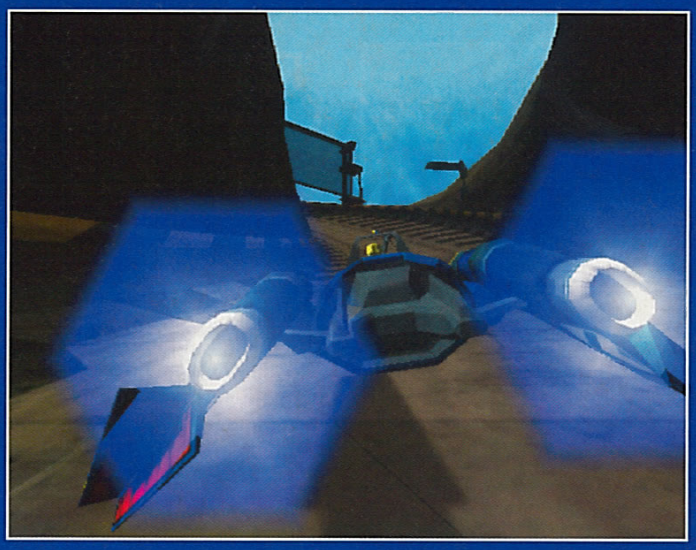
Sortie : 01



Le Studio Liverpool, de l'épisode précédent, compte une fois de plus vous "flatter la rétine" et vous faire exploser les oreilles avec de la musique techno signée par les plus grands. Cette cuvée PS2 ne perd rien de son "speed". Les 32 vaisseaux présents se livrent des batailles à 600 km/h, sur 24 courses totalement déjantées, réparties dans sept environnements différents. Les bolides des 16 pilotes quittent désormais la ligue F 5000 pour la F 9000. Frisson garanti...

Tout beau tout neuf

Graphiquement, rien ne semble égaler WipEout Fusion. Chaque piste est composée de pas moins de 150 000 polygones (sans les décors). Malgré la vitesse de défilement hallucinante, le jeu ne devrait souffrir d'aucun ralentissement. Les sauts-de-la-mort-qui-tuent seront bien entendu de la partie, et les loopings devraient vous donner le vertige. Quelques nouveautés agrandissent votre armurerie.



En plus des armes accessibles au début du jeu, il sera possible d'en débloquer d'autres au fil des victoires. De plus, le mode Multijoueur proposera un équipement qui lui est propre.

Nouvelles sensations

La jouabilité a été nettement améliorée. Les réactions des véhicules ont été repensées afin d'offrir aux joueurs plus de réalisme, et donc plus de sensations. Les développeurs ont écouté les critiques des fans. Les tracés seront élargis de 40 %. Enfin, une nouvelle option fera son apparition. Dans cette dernière, le joueur pourra "customiser" intégralement son véhicule.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tekken Tag Tournament est, avec Ridge Racer V, l'un des jeux les plus forts qui accompagnent la sortie de la PS2. Comme Ridge Racer V, c'est un jeu signé Namco.

Sortie : 24 nov.

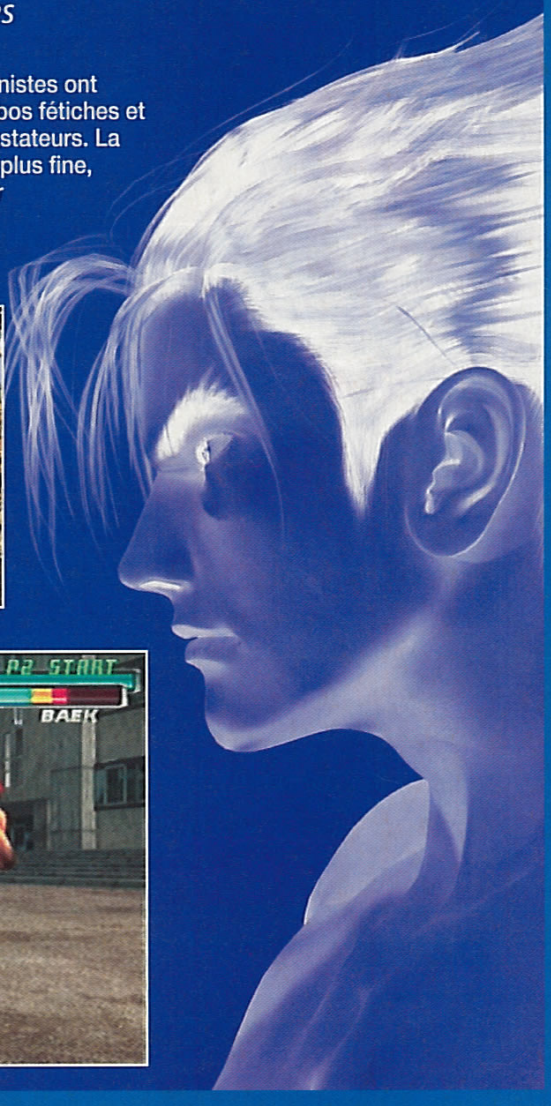
Fidèle à son habitude, Namco nous livre une introduction d'une qualité époustouflante, suivie de démonstrations de katas et de taos de chaque combattant (un peu comme dans Soul Calibur). De quoi nous mettre bien dans le bain, avant les séances de baffes en quatuor.

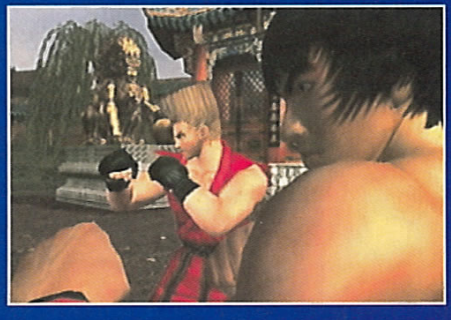
Une armée mexicaine

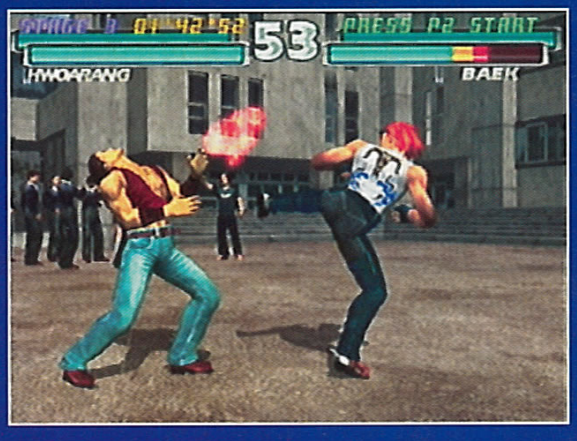
Les connaisseurs de la série des Tekken ne seront pas dépaysés. Presque tous les combattants des trois autres épisodes se sont donné rendez-vous. Au total, près de 34 personnages fêtent cette arrivée sur PS2. Saluons les habitués (comme Lei, Heihachi, Lau et Nina), les portés disparus (Kunimitsu, Michelle) et les petits nouveaux de Tekken 3 (Eddy, Julia).
Mais le principe de jeu change légèrement. Adieu, les combats en solo. Bonjour, les massacres en duo. Vous ne commandez plus un, mais deux personnages qui se relayent à volonté. Une équipe perd quand l'un de ses membres tombe KO.

Des tablettes de chocolat

Tous les protagonistes ont gardé leurs Combos fétiches et leurs coups dévastateurs. La modélisation est plus fine, mettant en valeur les muscles pectoraux et abdominaux. Certains ont même gagné de nouveaux costumes. Au final, la beauté de ce nouveau Tekken impressionnera les novices. Mais la claque promise par Namco ne nous a pas frappés. On attendait quelque chose de plus révolutionnaire, surtout en comparaison avec Soul Calibur sur Dreamcast ou Dead or Alive 2 sur Dreamcast et Playstation 2.



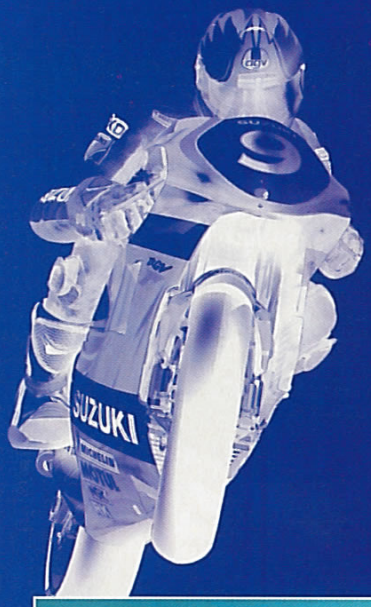




MOTO GP

Sortie : mars 01

Moto GP n'est autre que l'adaptation du jeu arcade de Namco, 500 GP. Comme son nom l'indique, ce jeu vous propulse sur la grille de départ de tous les grands prix de moto de la planète.



Les jeux de moto ne sont pas courants. Quand on en tient un, c'est le succès garanti à la rédaction. Comme pour la version arcade, Namco s'est assuré la licence de la FIM (l'équivalent pour la moto de la FIA en formule 1). Ce qui lui donne le droit d'utiliser les vrais patronymes des pilotes en catégorie 500 cm³, les couleurs des écuries, ainsi que les logos officiels de la compétition.
Les circuits mondiaux ont été reproduits fidèlement. La plupart se sont déjà taillé une solide réputation dans d'autres disciplines, comme Suzuka au Japon ou le circuit Paul-Ricard en France.

Le jeu s'oriente clairement vers la simulation. Visuellement, le comportement des motos est assez réaliste. La mécanique des machines a été étudiée intelligemment pour réagir comme dans la réalité.

Plus réaliste, tu meurs

Les suspensions se tendent méchamment, on perçoit distinctement le mouvement circulaire des rayons des roues et des tambours. Enfin, piloter correctement une de ces motos n'est pas aisé. Les trajectoires doivent absolument être respectées, comme la vitesse, avant d'entrer dans les virages. Sinon, les chocs peuvent vous projeter violemment hors de la piste. Les plus courageux choisiront l'option "Simulation", qui accentue encore la difficulté. Les ralentis sont aussi très soignés, qui rappellent fortement les angles de caméra préférés des retransmissions télévisées.
Il n'y a pas de doute, Moto GP sera un jeu de qualité. Mais, pour l'instant, il reste encore quelques réglages à peaufiner, pour quand même rendre les motos un peu moins difficiles à manœuvrer. A part ça, les fous de moto seront aux anges, surtout après avoir essayé la vue subjective qui, pour une fois, ne donne pas la nausée au bout de cinq minutes de jeu. Vivement qu'on se tape la bourre !

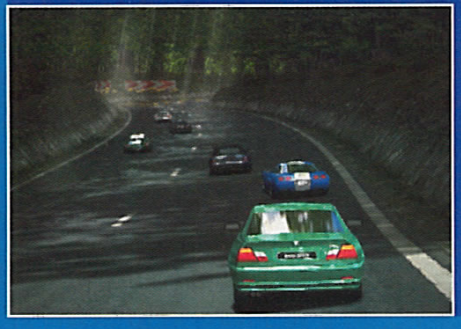
GRAN TURISMO 3

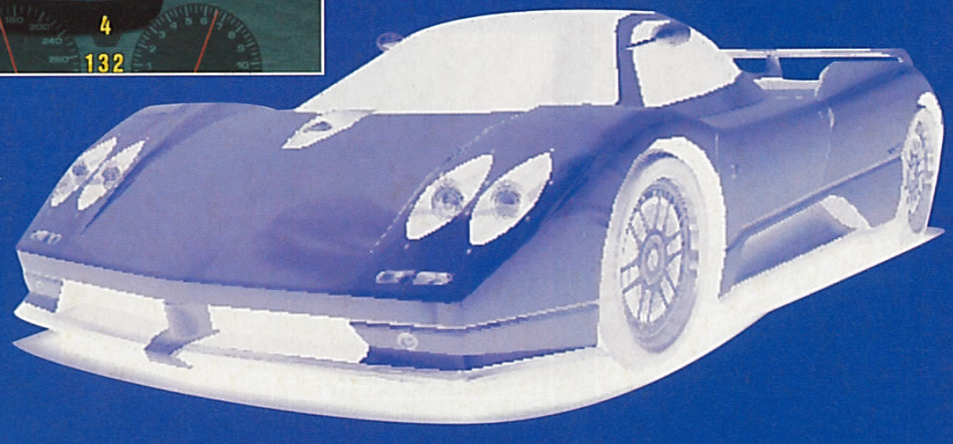
La simulation de course de GT la plus attendue sur Playstation 2 a été une nouvelle fois retardée. Le jeu s'appelle désormais Gran Turismo 3 et non plus GT 2000. Logique, le jeu sort en janvier prochain au Japon… Patience !

Sortie : début 01

Présenté ce mois-ci au Japon lors du Tokyo Game Show, le jeu a remporté un franc succès auprès des visiteurs. Le principe n'a pourtant pas évolué d'un chouia et reste fidèle aux deux épisodes précédents sortis sur Playstation. Les parcours proposés dans ce jeu de course de GT seraient les mêmes que ceux de Gran Turismo 2. La seule nouveauté vraiment frappante réside en fait dans la qualité exceptionnelle du graphisme et des animations. Il semblerait d'ailleurs que les programmeurs aient trouvé une parade pour contrer l'aliasing, un effet visuel qui se traduit par des escaliers de pixels aux arêtes des polygones (très désagréable pour ceux qui ont l'œil critique). Car même si le résultat obtenu n'est pas toujours parfait, il est assurément bluffant.

La prise en main a également été revue et la conduite avec le volant (qu'il s'agisse de celui de Logitech ou de Microsoft) serait des plus agréables. Aucune information n'a filtré quant au nombre de véhicules disponibles (la version Playstation en comptait plus de 500), ni quant aux marques de constructeurs présentes dans cette simulation. Mais BMW, Ferrari, Peugeot, Nissan, Lotus et bien d'autres seraient présents… Voilà qui promet !





DYNASTY WARRIORS 2

Etre un héros dans cette période mouvementée qu'était la Chine antique, ce n'est pas une chose aisée. Voici enfin la suite de la série des Dynasty Warriors, qui cette fois-ci fait honneur à la véritable 3D.

Sortie : 24 nov.

L'action se passe pendant les guerres fratricides entre les prétendants à l'empire chinois, pendant l'Antiquité. Ils se battaient alors pour régner sur les "Trois Royaumes" qui divisaient le territoire. Vous incarnez un guerrier au service d'une de ces majestés, dont la gloire est de mener ses troupes à la victoire.

Zéro de guerre

Vous contrôlerez un personnage au choix parmi 23, dont plusieurs cachés, avant d'entrer dans la bagarre. Au cours de ces massacres en groupe, tout en 3D, l'arme que vous manierez et les coups spéciaux seront différents selon le personnage choisi. Comme vos aptitudes au combat explosent celles des simples mortels, vous n'hésiterez pas à vous déplacer pour porter secours aux troupes en difficulté. Que cette grande liberté de mouvement ne vous effraie pas. Une carte à l'échelle variable oriente efficacement les déplacements. De vos choix stratégiques et tactiques (une grande nouveauté), dépendra votre victoire. Choisissez une bonne position, déterminez les cibles à frapper et protégez vos officiers, car l'issue de la bataille peut facilement basculer.

Une nouvelle dynastie

Dynasty Warriors 2 respecte ses prédécesseurs par son côté bourrin, quelque peu déguisé par un tout petit aspect stratégique. Les couleurs chatouillent les effets visuels et on est rapidement sous le charme de ce titre soigné. Même si le principe risque d'être un peu répétitif, Dynasty Warriors 2 est un vrai bonheur.
Les scènes cinématiques d'une qualité exceptionnelle finiront de vous achever.

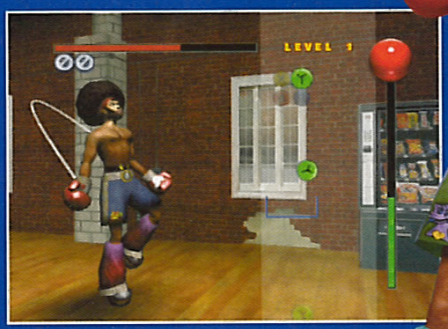
READY 2 RUMBLE – ROUND 2

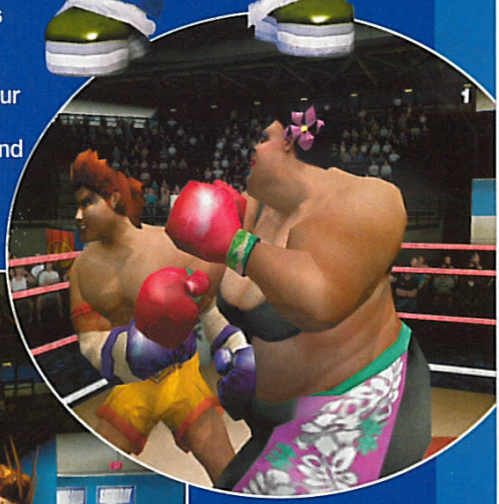
La suite de la simulation de boxe la plus drôle et la plus aboutie arrive sur la nouvelle console de Sony. Au programme, des matches spectaculaires, déjantés, musclés et une prise en main fort agréable.

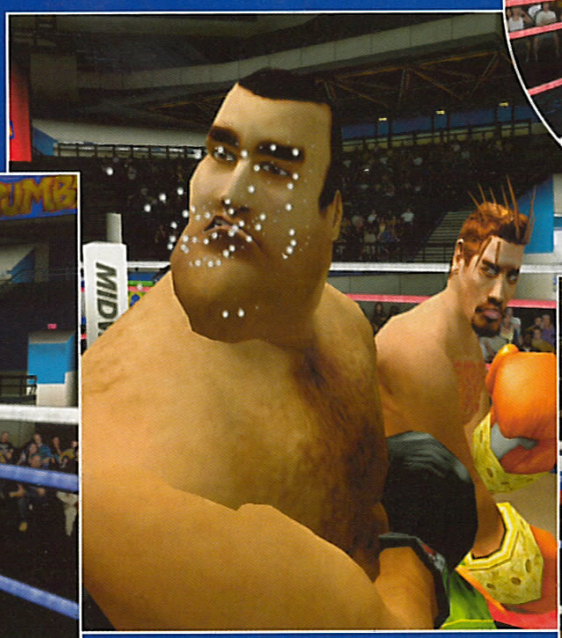
Sortie : novembre

Pourquoi changer une équipe qui gagne ? Ready 2 Rumble Round 2 reprend le même principe que l'épisode précédent : proposer des matches de boxe spectaculaires avec des personnages masculins et féminins plus ou moins fantaisistes et aux caractéristiques variées : taille, poids, force physique, coups spéciaux… Si, comme Afro Thunder, Butcher Brown ou Lulu, quelques boxeurs du premier jeu sont toujours présents, de nouveaux personnages font leur apparition. On parle de Shaquille O'Neal et de Michael Jackson en personne ! Le délire assuré.

De nouveaux coups et mouvements sont aussi proposés et assurent ainsi un spectacle de premier ordre : on appréciera tout particulièrement la manière dont se déplacent certains boxeurs ou leur attitude provocatrice envers leur adversaire. Doté de nouvelles vues (angles de caméras variables, zooms sur l'action) et de graphismes améliorés, ce deuxième round de Ready 2 Rumble devrait réveiller le boxeur qui dort en vous.







ORPHEN : SCION OF SORCERY

Prévu pour la sortie de la console, Orphen sera le premier RPG à venir en Europe. Tout en 3D, ce titre, déjà distribué au Japon, a quelques qualités. Et pas mal de défauts…

Sortie : 24 nov.

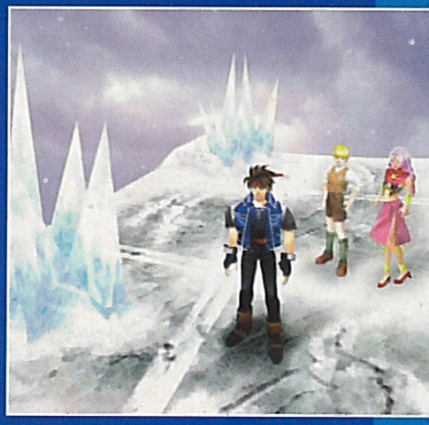
Orphen est un grand sorcier. Pour la formation de ses deux disciples, il décide de partir pour une grande aventure. Malheureusement, les choses ne se passent pas comme il l'avait espéré. Des monstres envahissent leur bateau. Après quelques combats, ils sont téléportés dans le futur.

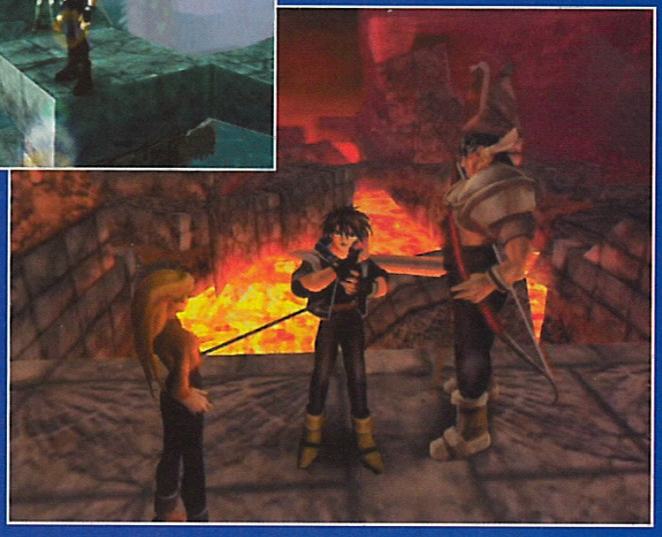
Un RPG…

Il vous faut donc enquêter et trouver un moyen de retourner chez vous. Orphen (le jeu) est découpé en deux parties. Dans les phases d'exploration, vous pouvez aller et venir dans les couloirs. De temps en temps, des petits monstres viennent vous attaquer. Ces combats se déroulent en temps réel comme dans tous les RPG-action (Zelda). Lorsque l'ennemi est puissant ou trop nombreux, les batailles ressemblent à ceux des jeux de rôles classiques, mais avec une petite différence. Chaque bouton du pad enclenche une action, et c'est le premier qui attaque qui touche. Bien sûr, la magie est omniprésente, classée en différentes catégories (feu, foudre, glace…).

… pas vraiment RPG

Mais les fans du genre seront perturbés par certains points. Tout d'abord, ce titre est ultra linéaire. Il n'y a pas de village où faire ses courses, ni personne avec qui discuter. On se contente d'atterrir sur un plateau à un point A et d'atteindre le point B qui se trouve de l'autre côté. Enfin, il est clair que pour les scènes de combats, les développeurs ont voulu innover. Mais ils se sont un peu emmêlés les pédales. Dans une baston sérieuse, on se retrouve dans la confusion la plus totale, et l'on ne sait plus où il faut attaquer.





TIME SPLITTERS

L'équipe à qui l'on doit GoldenEye, une référence en matière de Doom-Like sur Nintendo 64, revient à la charge et signe avec Time Splitters un jeu d'action 3D hyper violent. Désormais, n'en déplaise à Nintendo, c'est pour la Playstation 2 que cette équipe développe ses jeux.

Sortie : 24 nov.

Time Splitters, comme son nom l'indique a un rapport étroit avec le temps. L'action se déroule en effet à travers différentes époques (de 1935 à 2035), qui constituent autant de niveaux répartis à travers une douzaine de mondes. Un siècle d'affrontements avec des adversaires toujours plus coriaces vous attend. Votre armement, comme toujours dans ce genre de jeu, évolue en cours de partie. Et si, en 1935, les armes disponibles sont pour le moins faiblardes, elles vont devenir radicalement explosives dans les niveaux suivants : fusil mitrailleur, fusil à lunette, grenades... de quoi calmer vos adversaires proprement et rapidement.

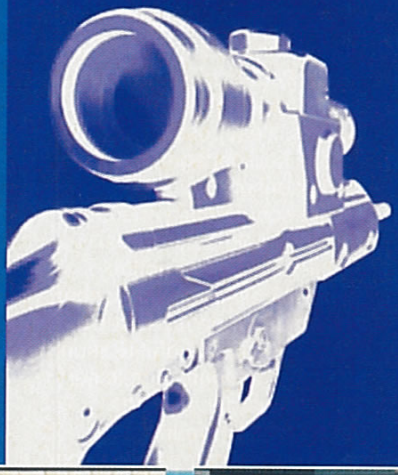
Une arme dans chaque main

Comme dans GoldenEye, il est possible de porter une arme dans chaque main.
Attention toutefois à ne pas gâcher vos munitions, elles sont en nombre limité.
Un mode Multijoueur est également disponible, et l'on peut s'affronter à quatre simultanément sur un même écran. Petit plus, et gros avantage, en plus des quatre joueurs, il est possible d'ajouter des personnages dirigés par la console, ce qui évite de perdre son temps à chercher ses adversaires dans des dédales déserts. L'action prend le dessus. Enfin, sachez qu'un éditeur de niveaux est disponible. Facile d'utilisation, il permet, en toute simplicité, de sauvegarder sur carte mémoire, les niveaux créés. Une première sur console pour ce genre de jeu.

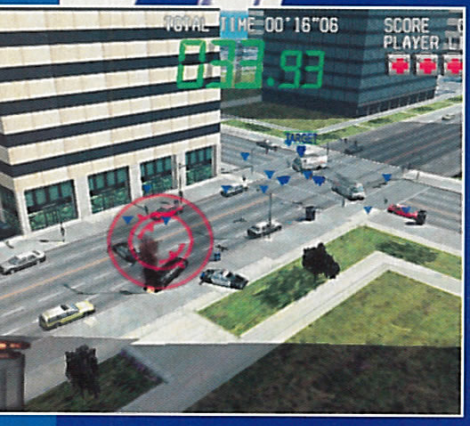
SILENT SCOPE

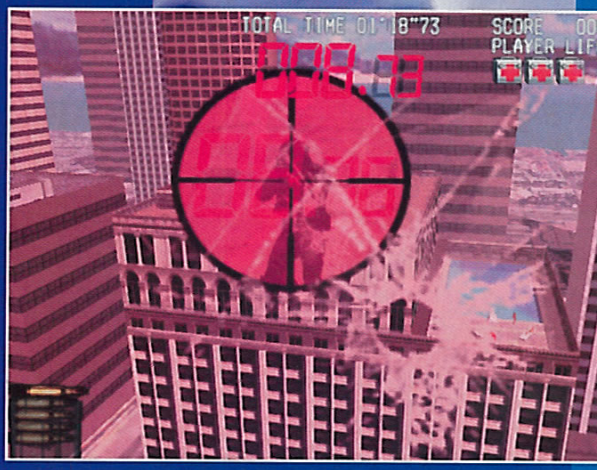
Adapté du jeu d'arcade du même nom, Silent Scope pointe le bout de son viseur sur Playstation 2. Au menu des réjouissances, une séance de tir aux pigeons très particulière…

Sortie : novembre



Le principe de jeu est très simple et reprend une idée développée en masse dans les Doom-like : le "snipe". C'est au bout d'un fusil à lunette que se déroulent les missions de ce jeu. L'originalité de Silent Scope est donc la présence d'une mire durant toute la partie. Un pointeur vous indique la position des cibles à abattre afin de vous orienter plus facilement sur votre objectif. Si les missions sont diverses, le principe reste toujours le même : abattre le plus de terroristes en un temps imparti. Chaque méchant abattu rapporte de précieuses secondes de bonus qui s'ajoutent à votre compteur. La règle est simple : viser vite et bien ! Pas évident du tout. L'idéal pour faire un carton est quand vous êtes posté au sommet d'une tour, avec une large vue sur les buildings et les toits environnants. D'autres missions vous placent à bord d'un véhicule. Pointer correctement ses adversaires est alors un véritable exercice de style.

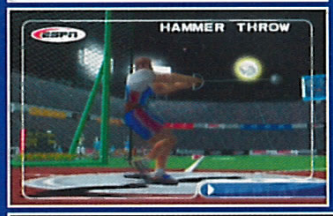




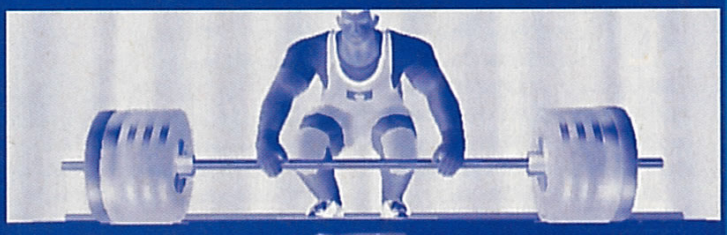
ESPN GAMES INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Les Jeux olympiques continuent sur Playstation 2. Douze épreuves, un panaché d'athlétisme et d'autres sports spectaculaires, vous attendent dans ce titre. Mais serez-vous capable de dépasser les performances des athlètes français à Sidney ?

Sortie : 24 nov.



Track & Field est à la base un jeu sorti en 1983 dans les salles d'arcade. A l'époque, les épreuves proposées étaient celles du décathlon : de l'athlétisme pur et dur. Dix-sept ans plus tard, les épreuves couvrent une gamme plus large, avec la natation, l'haltérophilie, le tir ou la gymnastique. Mais le système de jeu repose sur le même principe qu'autrefois : on bourrine le plus rapidement possible sur deux boutons pour faire gagner de la vitesse à son athlète et on appuie sur un autre pour déclencher une action : sauter une haie, faire un appel devant la planche de saut, lancer un javelot ou un marteau. Préparez-vous à de



belles suées et à de sacrées crampes aux doigts (ou à l'avant-bras et à l'épaule pour ceux qui ont un briquet).

De toute beauté

L'amélioration principale de ce Track & Field nouvelle génération réside incontestablement dans le graphisme. Il est de toute beauté. Il en est de même pour les animations qui gagnent énormément en fluidité et poussent le réalisme assez loin. Konami a d'ailleurs eu recours à la technique de la Motion Capture pour réaliser les animations du jeu.
Et tenez-vous bien, c'est Maurice Green, le nouveau champion olympique, qui a servi de modèle. Du coup, on a parfois l'impression d'avoir sous les yeux des images tirées des derniers JO de Sydney.

FIFA 2001

Testé en import (C+ 102), ce Fifa n'avait pas vraiment conquis nos footeux maison. Cependant, le titre a des qualités certaines et de bons arguments. Il peut donc charmer pas mal d'amoureux du ballon rond…

Sortie : 24 nov.

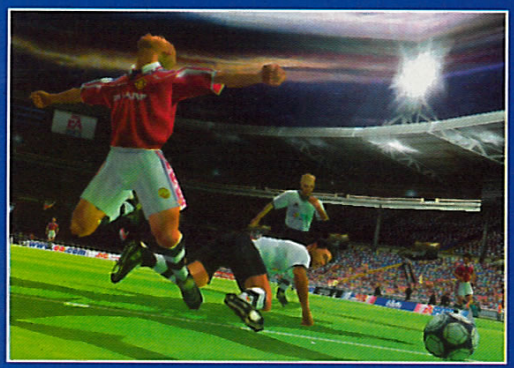
La série des Fifa traverse les années et les générations de consoles… Un jeu particulier, qui plaît ou qui déplaît, mais qui ne laisse personne indifférent. Les phases de jeu sont spectaculaires, rapides – très rapides, même –, mais on lui reproche souvent son style uniforme et ses tactiques pour le moins simplistes…

Un Fifa de plus

Cette version PS2 apporte un petit quelque chose en plus au jeu, mais en gros, ce Fifa ne déroge pas à la règle. Les actions sont rapidement menées et il n'est pas difficile de trouver les tactiques gagnantes. Je veux bien sûr parler de la course le long de la touche, suivie du centre au bon endroit, un joli geste technique, et gooooaal ! Tous les amateurs de la série connaissent cet enchaînement. Mais bon, les personnages bougent bien et on assiste à de belles phases offensives et défensives. Malheureusement, elles se ressemblent trop souvent.

Plein les yeux

A priori, ce Fifa est un des plus beaux jeux de foot sur console. Le visuel est très soigné, les stades sont magnifiques, les joueurs et leurs mouvements sont tout simplement superbes. Un peu mous cependant… Pour l'animation, on est loin du décevant ISS. Les caméras suivent bien les actions et le menu d'options très complet permet de trouver son angle de vue idéal. Enfin, comme d'habitude, les modes de jeu sont assez nombreux. On retrouve le mode Coupe du monde, le mode League, et l'Entraînement. Bref, ce bon vieux Fifa est le seul jeu de foot qui vaille le coup pour l'instant sur PS2.



SSX

SSX, voilà un titre intriguant… Pourquoi EA a-il baptisé son jeu de glisse Super Snow Cross ? Tout simplement parce qu'il s'agit ici d'immenses courses dont les énormes tracés évoquent le Boardercross. La discipline montante du Snowboard…

Sortie : 24 nov.

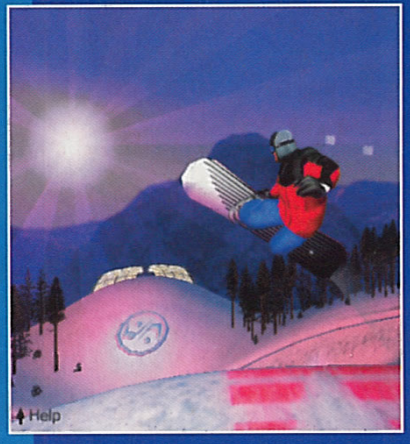
Une fusion entre WipEout, Trick Style et Snow Surfers ? Oui, SSX n'est pas une simulation de snowboard, c'est de l'arcade pure.
On dirige des snowboardeurs humains capables de sauts de plusieurs dizaines de mètres, d'accélération spontanée par un système de boost. Les parcours sont parfois dignes de WipEout avec des vrilles impressionnantes. Les programmeurs s'en sont donnés à cœur joie.
Une des descentes se déroule dans un flipper géant, et il y a même des feux d'artifices sur certains parcours… Et un mode 2 joueurs permet d'inviter sa douce à Courchevel pour pas trop cher.
Le principe de jeu est simple, avec deux modes principaux : Freeride et Championnat. L'un permet de rider les pistes sans pression, juste pour s'entraîner. L'autre propose trois compétitions : Training, Freestyle et Course. Le mode pour s'entraîner est vraiment bon, nous en reparlerons dans le test complet. Les deux modes principaux serviront à découvrir l'ensemble des pistes, boards, persos ainsi que leurs tenues.

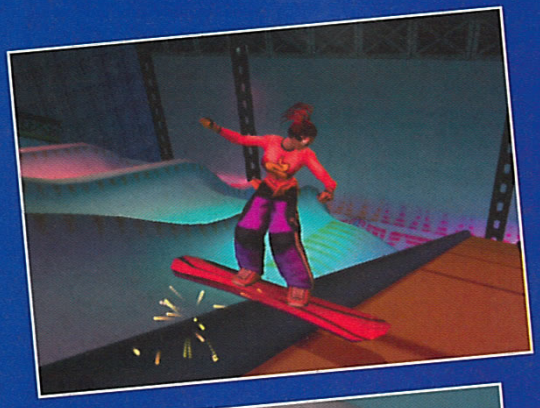
Fais des purs tricks et t'auras grave du boost !

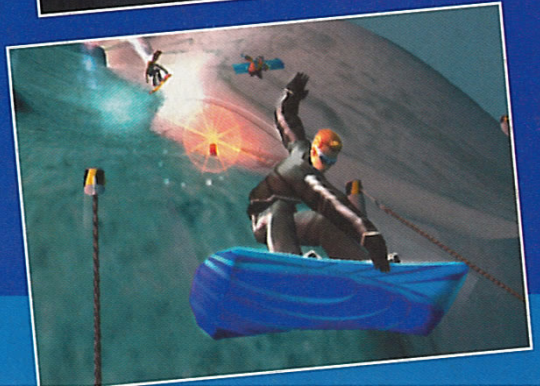
Le but du jeu est de faire monter sa barre de boost. Pour ça, il faut réussir de gros sauts avec des grabs bien ardus et des enchaînements, avec des rails par exemple. Dans le mode Course, elle permettra de rattraper une erreur ou de prendre de l'avance sur le peloton de "crosseurs" enragés. Car cette caill'ra n'arrête pas de vous agripper le blouson. Dans le mode Freestyle, les boosts sont nécessaires pour les énormes jumps qui vous mènent à des icônes multiplicatrices de score.

Heu… c'est beau pour de la PS2 quand même…

Il fait bien le dire : le jeu est super beau. Effets de lumières, de neige, les animations de persos sont bonnes, les textures sont propres, c'est vraiment du beau boulot.
En plus, c'est très jouable au pad anologique comme à la manette. Bref, un titre réussi, qui a séduit Switch. On déplore pour l'instant de gros ralentissements sur la préversion que nous avons entre les mains.







F1 RACING CHAMPIONSHIP

On le pressentait, Ubi Soft est bien décidé à décliner son F1 Racing Championship à toutes les sauces… Après la Gameboy, la Playstation, la Nintendo 64 et la Dreamcast, c'est au tour de la PS2 d'accueillir ce jeu de formule 1.

Sortie : 24 nov.

Grâce à la licence officielle FIA, ce F1 Racing Championship autorise l'ensemble des circuits de la saison 1999. Evidemment, on retrouve les 22 pilotes et leurs bolides répartis en 11 écuries, et la hiérarchie est respectée. En clair, les hommes à battre sont M. Shumacher et M. Hakkinnen. Immédiatement, on se rend compte que la modélisation des véhicules a fait l'objet d'un travail important, et le design des tracés s'annonce assez fidèle à la réalité.

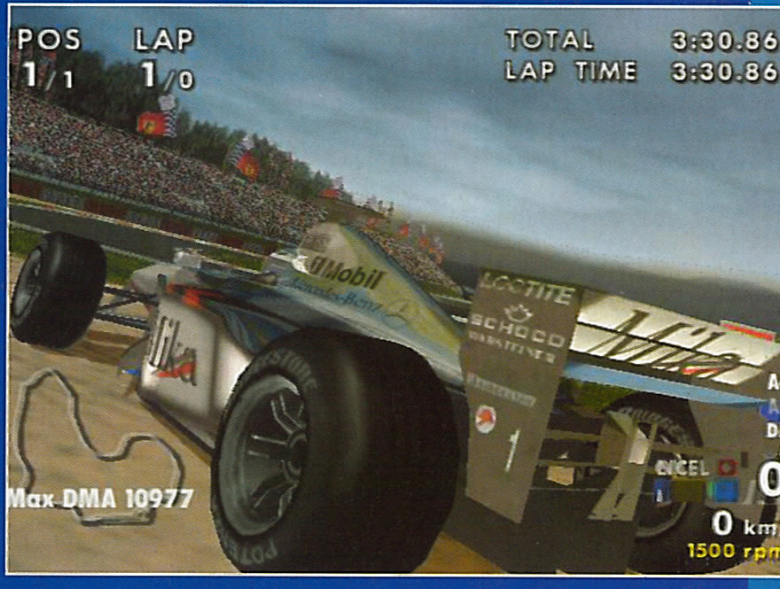
Pour tous les goûts

Comme ses prédécesseurs, le jeu offre deux modes distincts. Premièrement, un mode Arcade pour le fun et la vitesse, sans trop se prendre la tête pour les réglages, et avec une seule course ou un championnat complet. Deuxièmement, un mode Simulation pour les adeptes de réalisme. Là, le pilotage risque de demander plus de dextérité et de maîtrise du véhicule. Soigner ses trajectoires, éviter les chocs et gérer ses arrêts aux stands sera sûrement important. Le menu d'options permettra de paramétrer ses courses : distance à parcourir, dégâts des véhicules, niveau de difficulté… Quant aux réglages des bolides, ils semblent satisfaisants : boîte, pneus, hauteur de châssis, essence…

Un mode Multijoueur est aussi proposé, en écran splitté (horizontal ou vertical, au choix).
Grâce à la puissance de la PS2, le réalisme des courses va sûrement monter d'un ton. On annonce un son de moteur bien retranscrit. Parions que l'on retrouvera bon nombre de bruitages : public, retour de flamme, pistolet pneumatique dans les stands…

Du réalisme

L'intelligence artificielle des versions ultérieures nous avait emballés, du concurrent qui ferme les portes au retardataire qui se laisse dépasser. Les courses gagnent beaucoup en intérêt. Alors espérons que ce volet PS2 reprendra ces bonnes idées. Bref, c'est avec impatience que nous attendons ce F1 Racing Championship.
Rendez-vous prochainement pour le test complet…



RAYMAN REVOLUTION

Quelques mois après la sortie de Rayman 2 sur Dreamcast, Nintendo 64 et Playstation, Ubi Soft réserve une bonne surprise aux possesseurs de Playstation 2 : un épisode inédit, spécialement développé pour la nouvelle console de Sony.

Sortie : 24 Nov.

Le principe de jeu n'a pas changé d'un poil : il s'agit toujours de faire évoluer Rayman, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, à travers différents niveaux tout en 3D. Son but est simple : libérer ses amis retenus prisonniers. La grande diversité du jeu tient en une formule élémentaire : varier les plaisirs en proposant alternativement des phases de plates-formes, des séquences d'action, des étapes de glisse et des périodes d'exploration sous-marines. Ajoutez à cela des affrontements réguliers avec de gigantesques boss, et vous obtiendrez très certainement l'un des jeux d'action les plus réussis du moment.

Epaulé par des graphismes très colorés et très détaillés, ce nouveau Rayman devrait satisfaire un large éventail de joueurs, débutants aussi bien que confirmés. Chacun y trouve son compte grâce à la difficulté progressive du jeu, plutôt bien dosée.

Enfin, sachez que des cartes de jeu en mode Multijoueurs sont disponibles et qu'il est possible (si toutefois vous possédez un Multitap) de s'y affronter à quatre.

DES JEUX À GOGO

D'autres jeux, de tout genre et de tous horizons, seront également disponibles à la sortie de la console ou dans les semaines qui suivent. Aventure, sport, Doom-like, simulation… rien n'a été oublié.

STREET FIGHTER EX3

Street Fighter EX 3 vous propose de vous battre avec tous les personnages de la saga à rallonge de Capcom. Dans ce jeu de baston tout en 3D, vous pouvez changer de personnage en cours de combat, un peu comme dans Tekken Tag Tournament. Malgré une jouabilité très acceptable, ce titre souffre malheureusement d'une très mauvaise qualité graphique. De plus, les ralentissements sont monnaie courante.

Sortie : 24 nov.

EVERGRACE

Evergrace est un action-RPG à la Zelda. Yuterald et Shirami doivent percer le secret du cristal Parumila, dans une quête qui se complique au fil de l'aventure. En plus des armes blanches, les deux protagonistes peuvent utiliser des cristaux pour lancer des attaques magiques. Les combats se font donc en temps réel et pas au tour à tour. Au départ prévu pour Playstation, Evergrace nous offre un très joli graphisme comparé aux productions actuelles.

Sortie : décembre

THEME PARK WORLD

Theme Park World est un titre très connu des joueurs PC. Dans cette simulation économique déjà sortie sur PS, vous contrôlez un directeur de parc d'attractions désireux d'offrir un maximum de sensations à ses clients. Il faut donc installer çà et là divers manèges et stands. La version PS2 comportera tous les manèges de la version PC, ainsi que ceux de la Playstation. Il faut maintenant espérer que la souris sera disponible pour la sortie de ce titre tout en 3D temps réel.

Sortie : décembre

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

Comme son nom l'indique, ESPN X-Games Snowboarding est un jeu de snowboard comme Switch les aime. On devrait retrouver la totalité des disciplines de ce sport : halfpipe, big air, free ride… Le jeu semble très réaliste, et les rideurs seront ultra détaillés (les vêtements bougent avec le vent). Un titre à suivre de près donc. On vous tient au courant…

Sortie : décembre

ETERNAL RING

Eternal Ring est la suite de King's Field, la trilogie mythique sortie sur Playstation. Il s'agit en fait d'un mix de RPG (avec magie et inventaire à gérer) et de Doom-like (vue subjective pour les déplacements et les combats). La version française sera dotée de quelques améliorations. Ainsi, une carte permettra de mieux se repérer. De plus, les dialogues seront intégralement parlés et les déplacements gagneront en rapidité.

Sortie : 24 nov.

FANTAVISION

Fantavision est une pure "japoniaiserie". Le but est simple : des fusées partent dans le ciel, et il faut les faire exploser au bon moment – ou au petit bonheur la chance –, afin de créer de beaux feux d'artifice. Complètement abasourdi au début par tant de débilité, on finit néanmoins par accrocher au principe après quelques parties. Les combinaisons sont multiples et la difficulté est progressive. De là à investir 400 francs dans un jeu qui ne vous amusera que deux ou trois heures…

Sortie : 24 nov.

SMUGGLERS RUN

Dans Smugglers Run, vous jouez le rôle d'un contrebandier. Mais la police est présente et vous empêche de faire votre travail correctement. Grâce à votre 4x4, vous pourrez éviter les éventuels barrages en passant sur le bas-côté. Bien sûr, la conduite deviendra bien plus laborieuse.
A l'instar de Driver, les véhicules possèdent une barre d'énergie. Lorsqu'elle est vide, c'est mauvais pour la suite...

Sortie : décembre

MIDNIGHT CLUB

Midnight Club vous mènera dans les rues de New York et Londres. Au volant de l'un des 96 véhicules du jeu, il faudra sortir vainqueur des rodéos nocturnes, ceci afin de vous faire remarquer par le Midnight Club, un groupe de hors-la-loi motorisés qui luttent contre des bandes rivales. Enfin, les voitures seront de véritables répliques de modèles existants (BMW, Ferrari...).

Sortie : décembre

ISS 2000

Pour la première fois dans la série de foot ISS, Konami a gagné une licence lui permettant d'exploiter les véritables noms des joueurs. Pour la version européenne, l'éditeur a prévu des améliorations dans le graphisme et l'animation par rapport à la version japonaise.

Espérons que ces progrès seront perceptibles, car sinon, la PS2 européenne risque de se doter du pire ISS jamais sorti. Comme quoi, les bits ne sont pas tout...

Sortie : décembre

ARMORED CORE 2

Armored Core avait su trouver son public sur Playstation. Pour cette suite, l'aspect "customisation" des méchas a été renforcé. Vous avez donc à votre disposition plus de pièces détachées et d'armes. Vous pouvez aussi dessiner votre propre logo et changer les couleurs de votre engin de guerre. Une fois votre robot "surgonflé", vous pourrez accomplir divers objectifs à travers des villes en ruines.

Sortie : 24 nov.

UNREAL TOURNAMENT

Ce titre fait partie des meilleurs Doom-like sur PC. La version Playstation 2 sera semble-t-il identique à celle de la Dreamcast. Le mode Multijoueur est au centre du débat. En effet, le modem de la console de Sony n'est pas encore prêt ; dommage, car les parties en ligne constituent le principal intérêt de ce jeu. Pour ce qui est de la jouabilité, on espère que la souris sera disponible.

Sortie : février 01

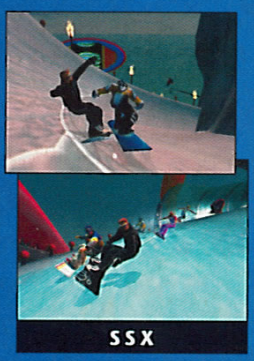
DINOSAURE

Dinosaure reprend l'histoire du film d'animation éponyme de Pixar, prévu au cinéma pour les fêtes de fin d'année. Dans ce jeu d'aventure tout en en 3D, vous contrôlez Aladar, Zini et Flia, trois gentils dinosaures qui doivent mener leurs congénères vers des terres plus accueillantes. Les différentes étapes du jeu sont entrecoupées de nombreuses scènes cinématiques tirées du long métrage de Disney.

Sortie : décembre

PlayStation 2

En avant-première venez découvrir* dans votre Micromania les jeux PS2



SORTIE OFFICIELLE EUROPÉENNE LE 24 NOVEMBRE 2000

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

* Les bornes de démonstration seront dans les Micromania à partir de début novembre.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

● *Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !*

● *Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !*

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter :
Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)...
Et les soluces des tops : Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64), Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle
Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Cial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
LA CHAINE TOUT DEDIEE AUX JEUX VIDEO

MICROMANIA : partenaire de l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

Pour vos commandes :

Téléphone : 03 89 510 192
Internet : www.colorstation-club.com
Courrier : COLORSTATION CLUB
1A Place du Général de Gaulle
68120 Richwiller - FRANCE
En direct ICQ : 92020094

ColorStation

L'ultime club d'achat accessoires & goodies

FRAIS DE PORT = 1 F*

*pour toute première commande de + de 199 francs (hors contre-remboursement + 35F)

Parraine un ami : 300 Pts Gratos !

POWER 3D

Toutes les sensations du volant dans ta manette, 360° ROLLING PAD integré !

tu gagnes 83 pts

GB Link

échange tes POKÉMONS avec tes amis grâce au cable Link universel !

tu gagnes 20 pts

Manette PSX

croix directionelle, couleur gris origine, en plus t'as le playstick offert !

tu gagnes 16 pts

JOYPAD DC

Manette cristal colors avec fonction turbo et 2 slots carte mémoire.

tu gagnes 54 pts

2 pads standard offerts

PowerStation

Arrête de te prendre la tête avec les câbles connecte un powertation, portée 20m !

tu gagnes 125 pts

CALCPAD

La calculatrice la + fun pour frimer en cours !

tu gagnes 20 pts

Arcade Pad PSX

Retrouve le plaisir du jeu d'arcade sur ta play, RUMBLEBALL + TURBO integrés.

tu gagnes 125 pts

Pointeur Laser

5 têtes pour délirer grave, 300m de portée, normes CE.

tu gagnes 25 pts

GAMEBOY

Flexible Wormlight Pocket&Colors	49F	20 pts
Ecran de rechange Pocket&Colors	19F	8 pts
Housse de protection Translucide souple Pocket&Colors	29F	12 pts
Alimentation pour Ancienne Gameboy	39F	16 pts

DREAMCAST

CD Multiboot PRO (Import & Backup)	59F	29 pts
Gun compatible VMS, vibreur et Fonction autoreload	249F	104 pts
Vibreur Translucide	99F	41 pts
Cable RGB Audio Video	49F	20 pts

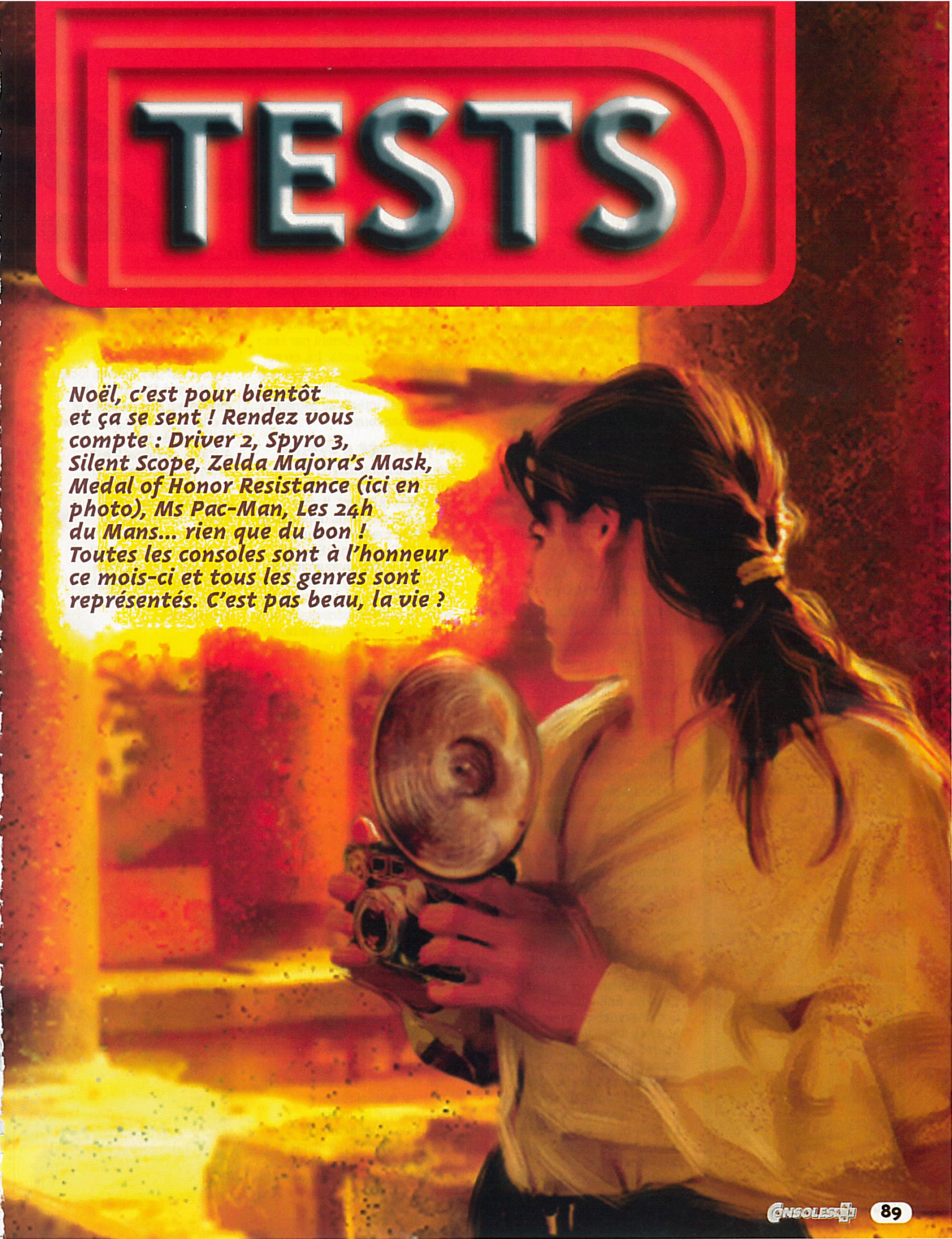
PLAYSTATION

collector's autocollant repositionnable	29F	12 pts
Black CDR Intenso 16x	13F	5 pts
coque Translucide (5 couleurs dispos)	99F	41 pts
Manette Vibrante Analogique Tshock + 1 pad standard gratos	129F	54 pts
Manette XWing Boomerang	49F	20 pts
Cable RGB Audio Video	39F	16 pts
Cable Extension Manette 2M	39F	16 pts
Cable Link	39F	16 pts
Carte Mémoire Black 1Mega	39F	16 pts
Cartouche Action Replay Pro	99F	41 pts

Deviens membre du Club, accumule des points et reçois tes accessoires GRATOS !

Prix valable jusqu'à parution suivante - dans la limite des stocks disponibles - S.a.r.l. COLORSTATION au capital de 50.000 FFS - RCS en cours - Photos non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs - COLORSTATION Logo et marque déposées

TESTS



Noël, c'est pour bientôt et ça se sent ! Rendez vous compte : Driver 2, Spyro 3, Silent Scope, Zelda Majora's Mask, Medal of Honor Resistance (ici en photo), Ms Pac-Man, Les 24h du Mans... rien que du bon ! Toutes les consoles sont à l'honneur ce mois-ci et tous les genres sont représentés. C'est pas beau, la vie ?

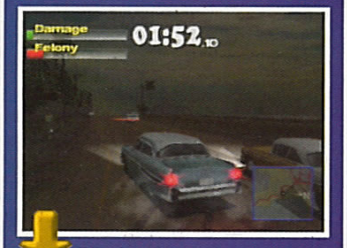
DRIVER 2

L'agent de choc Tanner reprend du service sur Playstation. La mafia n'a plus qu'à bien se tenir...

LES CAISSES DE TANNER

Ce Driver propose beaucoup plus de véhicules que son prédécesseur. Les modèles varient en fonction du lieu et du type de mission à accomplir. Et puis, la possibilité d'en changer à sa guise en éjectant les pauvres conducteurs s'avère très amusante...

Aux States, on retrouve la bonne grosse caisse américaine du premier volet.



A La Havane, c'est avec de vieilles bagnoles que l'on doit accomplir les missions.

Pas évident de conduire un bus dans les rues sinueuses de Rio.

Un petit tour en ambulance, histoire de mieux se faufiler dans le trafic.

La cinématique d'intro donne le ton d'emblée: Tanner n'est pas là pour plaisanter, et c'est tant mieux, car c'est à de sacrés lascars qu'il a affaire. Un gros morceau de mafia, un truand charismatique, un comptable véreux disparu dans la nature, des tas de Brésiliens armés et pas contents, tels sont les ingrédients de ce nouveau scénario... De magnifiques cinématiques viennent très fréquemment illustrer et ponctuer cette belle histoire. Et ce, quasiment à chaque nouvelle mission!

Plus d'épreuves et un mode deux joueurs

Les menus offrent un plus grand choix d'épreuves que le premier volet. Outre la grande aventure principale qui vous mène de ville en ville, vous pourrez vous livrer à de petits jeux, ou vous tirer la bourre avec un pote.
Eh oui, ce Driver 2 possède un mode 2 joueurs doté de quatre épreuves: un concours de froissement de tôle, un run sauvage en ville, une course aux checkpoints et un concours d'orientation.
Sinon, les solitaires peuvent s'adonner aux joies de l'une des six épreuves des "Driving Games". On y retrouve la course aux checkpoints ainsi que celle consistant à bousiller la caisse de l'adversaire. Ou bien, on peut disputer un concours de slalom et une épreuve de dégommage de plots. Enfin, terminons par une chevauchée fantastique, appelée "Survival", ou par une course sympathique où il faut échapper à ses poursuivants.
Ces épreuves se déroulent dans l'une des quatre grandes villes du jeu: Chicago, La Havane, Las Vegas et Rio. A chaque fois, on peut choisir entre deux quartiers de la ville.
Driver 1 et ses villes américaines n'offrait que de grandes lignes droites et des virages à 90 degrés. Seul San Francisco se démarquait légèrement par ses dénivelés prononcés. Ici, on se retrouve rapidement confronté à de belles courbes, plus ou moins étroites, et l'intérêt du pilotage y gagne beaucoup.

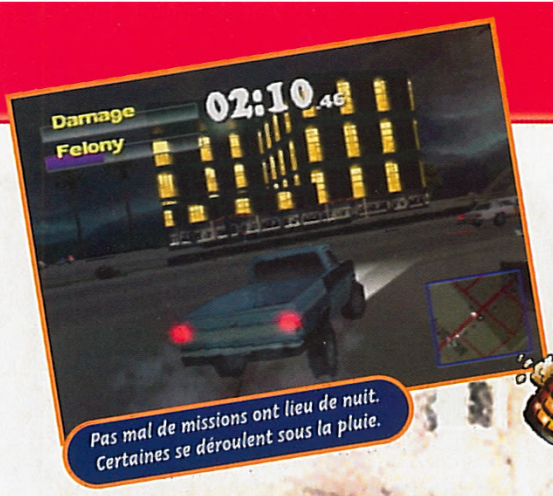
Le pilotage a évolué

Les grands boulevards à quatre voies sont nettement moins nombreux qu'avant. Il vous faudra souvent vous dépatouiller de petites ruelles tortueuses — surtout à La Havane. En règle générale, il faut toujours rouler comme un fou pour exécuter ses missions à temps, mais la petite dose de subtilité nécessaire pour se faufiler dans la circulation est toujours là, et c'est tant mieux. Enfin, le nombre de véhicules disponibles a considérablement augmenté. Chacun possède ses caractéristiques (adhérence, vitesse, accélération).

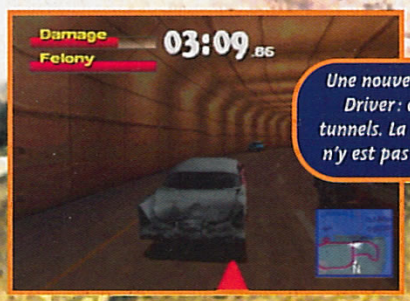
Tanner piéton!

Encore une grosse nouveauté, notre héros se déplace maintenant à pied. Bon, il ne parcourt pas des kilomètres, mais c'est bien utile parfois pour changer de véhicule (façon GTA) quand celui-ci est bon pour la casse. D'autre part, Tanner quittera aussi ses bolides pour actionner des portes ou pénétrer dans des bâtiments.
Côté réalisation, ce second volet peut sembler un ton en dessous de son prédécesseur. Si les villes ont gagné en détails et en couleurs, la qualité de l'animation et la finesse graphique ont légèrement baissé. Un clipping omniprésent fait aussi son apparition. Mais bon, le jeu reste très correct dans l'ensemble, et très jouable. La bande sonore rassemble des thèmes similaires au premier volet; ils sonnent un peu "seventies". On entend cependant des thèmes locaux à Cuba et à Rio. Enfin, le ronflement des moteurs et le crissement des pneus sont toujours très vifs.
Au final, ce Driver 2 est le digne successeur du premier volet. Les innovations sont là. L'esprit et l'ambiance ont été conservés. Dommage que le visuel ait un peu baissé, mais c'est peut-être notre chère Playstation qui avoue ses limites...

Surprenant, mais les camionnettes sont très performantes. Idéales pour froisser la tôle des autres!



Pas mal de missions ont lieu de nuit. Certaines se déroulent sous la pluie.



Une nouveauté dans Driver : de longs tunnels. La circulation n'y est pas très aisée.

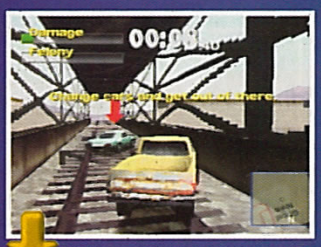
AVIS OUI !

Ça fait du bien de retrouver Tanner. Vraiment, ce Driver 2 est une pure réussite : scénario travaillé, plus de caisses, plus de modes, et plein d'autres nouveautés. Seule ombre au tableau : l'animation. Les villes sont plus jolies et mieux détaillées, mais la Playstation rame et avoue son âge. La sensation de vitesse y perd beaucoup. Mais bon, ce Driver 2 reste excellent. Si vous avez aimé le premier, foncez !

ZANO

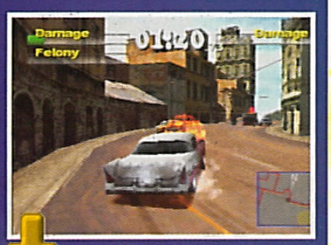
MISSIONS SPÉCIALES

La plupart des missions consistent à aller du point A au point B le plus rapidement possible. Cependant, il faudra parfois se livrer à de petites séances de Destruction Derby, voler des voitures ou poser des bombes.



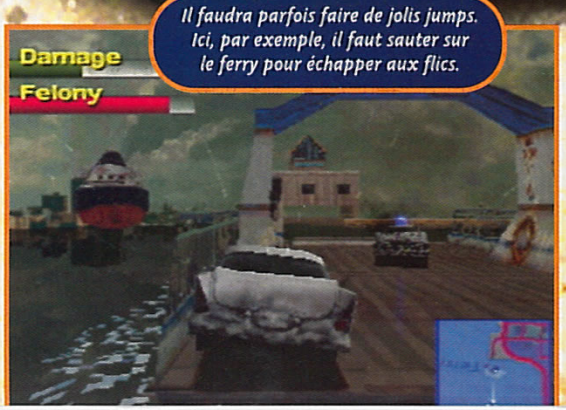
Ici, Tanner doit récupérer cette bagnole abandonnée sur les rails avant que le train n'arrive.

Pour cette mission, il faut voler une voiture de flics.



Dans les rues de La Havane, il faut poursuivre ce camion et le détruire. Mais des grenades tombent du véhicule...

Cette voiture est piégée. La livraison de ce colis doit avoir lieu avant la fin du compte à rebours.



Il faudra parfois faire de jolis jumps. Ici, par exemple, il faut sauter sur le ferry pour échapper aux flics.

Les rencontres avec la police sont quelquefois un peu douloureuses.

DRIVER 2

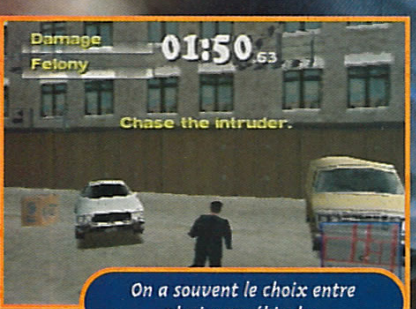
DES MODES POUR CHANGER

Les "Driving Games" égayent le jeu avec des petites épreuves de pilotage. Slaloms, courses contre la montre, concours de casse et runs aux chekpoints, tout est bon pour assouvir sa soif de conduite sauvage.

Ici, il faut passer entre les plots. Une porte passée rapporte une seconde, et un plot renversé en retire une. Il y a 100 portes au total...

Un classique de Driver: ruiner la caisse de l'adversaire.

A deux, on peut se livrer à de belles courses où tout est permis...

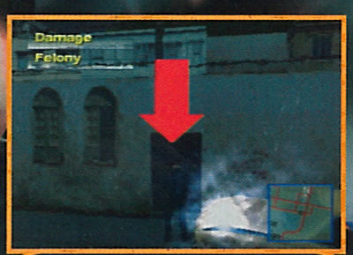


On a souvent le choix entre plusieurs véhicules.

AVIS OUI !

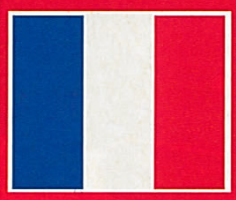
Driver, le grand retour! Les nouveautés ne manquent pas, comme pouvoir sortir de la voiture et piquer d'autres bagnoles (très sympa!). Le design n'a pas beaucoup évolué mais quelle surface de jeu! Autre bon point, on voyage pas mal, chaque lieu a sa population, ses propres décors. Le rythme est prenant, éviter les keufs est tout simplement jouissif, les voir s'emplafonner dans le mur aussi. Bref, c'est très bon. Moi, j'aime, même si ça ruff' pas trop chanmé!

SWITCH



A pied, Tanner peut ouvrir des portes et actionner des interrupteurs.

Comme d'habitude, il est nécessaire de se faufiler dans la circulation pour arriver à ses objectifs dans les temps.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: REFLEXIONS
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE/BANDITISME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION 92%

Des cinématiques nombreuses et superbes. Des menus simples et stylés.

GRAPHISMES 89%

Les véhicules sont bien faits, et les villes, réalistes. Un manque de précision parfois.

ANIMATION 82%

Beaucoup de clipping, et une perte de vitesse par rapport au premier volet.

MUSIQUE 90%

Des thèmes variés et agréables qui collent idéalement au genre.

BRUITAGES 90%

Suffisamment nombreux et assez bien imités.

DUREE DE VIE 93%

Beaucoup de niveaux, un mode Solo complet et un mode 2 joueurs. De quoi faire!

JOUABILITE 93%

Le maniement des voitures est excellent, seul le perso est un peu délicat.

INTERET 91%

Plus qu'une simple suite, Driver 2 évolue tout en gardant l'esprit et l'intérêt du premier volet. Un très bon jeu!

GIGA WING

Giga Wing signe avec panache le grand retour des shoot'em up sur console. Fraîchement débarqué sur Dreamcast, voici un jeu qui en met plein la vue, mais aussi plein les oreilles.

Le principe des shoot'em up est vieux comme le monde (un quart de siècle déjà) : vous dirigez un vaisseau dans différents niveaux et vous devez dégommer tout ce qui bouge à l'écran. Un principe simple mais qui demande des nerfs d'acier. En effet, les ennemis sont non seulement très nombreux, mais ils sont aussi fortement armés. Se frayer un passage entre leurs tirs n'est pas chose aisée. Heureusement, le vaisseau que vous dirigez est lui aussi bien équipé. En plus du bouclier protecteur et des lasers qui évoluent avec les bonus récupérés au cours du jeu, il est possible de lâcher des bombes qui détruisent tout dans leur rayon d'action, avec force effets visuels. Très pratique quand on se trouve dans une situation critique.

Côté animation, la Dreamcast s'éclate. L'écran est souvent encombré de plusieurs centaines d'objets en tout genre (vaisseaux, lasers, bombes, tanks, avions et autres éléments du décor) sans que les animations ralentissent pour autant. Il faut le voir pour le croire. Amateurs de sensations fortes, voici le jeu qu'il vous faut. Plusieurs modes sont proposés. Le mode Arcade est très classique. Le Score Attack vous invite à réaliser le plus haut score possible au niveau de votre choix. Enfin, une option Internet, dont on ignore si elle fera partie de la version finale officielle (ce test ayant été réalisé sur une version japonaise), est aussi disponible. Au Japon, cette option permet de télécharger, à partir du Web, de nouveaux niveaux ainsi que des vaisseaux inédits. Comme on dit : "Web and see".

GIGA LA BOMBA

L'arme la plus destructrice, comme dans tous les jeux de ce genre, est incontestablement la bombe. Elle provoque des dégâts considérables sur les forces ennemies et vous permet d'en finir rapidement avec les boss de fin de niveau.

En fonction du vaisseau choisi, la couleur de l'explosion varie mais les dégâts restent aussi importants.

Chaque ennemi abattu libère une sorte de médaillon qui rapporte des points de bonus.

Avouez que cette bombe incendiaire est très spectaculaire.

Le feu des ennemis ne connaît pas de trêve. Si vous ne les détruisez pas rapidement, il vous en cuira.

Pour éviter de vous trouver dans ce genre de situation délicate, pensez à faire le vide autour de vous.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- SHOOT EM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 75%
De nombreuses options. Textes en anglais.

GRAPHISMES 89%
Sans forcer sur la dose d'effets spéciaux, de bien belles choses.

ANIMATION 90%
Quel que soit le nombre d'adversaires, aucun ralentissement.

MUSIQUE 65%
On s'en passe facilement...

BRUITAGES 80%
Très classiques, mais indispensables.

DUREE DE VIE 70%
Pas très longue, même si la difficulté est au rendez-vous.

JOUABILITE 95%
La prise en main est immédiate. Un vrai bonheur.

INTERET 85%
Les amateurs apprécieront la folie destructrice de ce produit.

AVIS OUI, MAIS...

Giga Wing est dans son genre une sacrée réussite : l'écran est encombré de dizaines et de dizaines d'objets sans que l'animation ne ralentisse. Les effets spéciaux, même s'ils ne sont pas exploités à fond, sont de bon augure et on en prend plein les yeux. La difficulté est élevée, bien que l'on termine le jeu assez vite. En effet, le nombre de niveaux n'est pas très grand. On appréciera aussi le jeu à deux en simultané, très agréable. Seul reproche donc, sa durée de vie.

NIIICO

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Actualité aidant, les Jeux olympiques sont à l'honneur sur nos consoles. Après Virtua Athlete, Sydney 2000, c'est au tour de Konami de nous livrer son célèbre Track & Field sur Dreamcast...

Zano soulevant 272,5 kg, tu le crois, ça ? © AHL 1936

Les ralentis remontrent les exploits des athlètes. Avec un bel effet de flou artistique...

Le jeu est simple : un mode Entraînement, un mode Championnat et peu d'options. Mis à part le son et l'image, on ne peut rien configurer, même pas le niveau de difficulté. Ce titre est donc tourné vers le jeu et la compétition. On y trouve huit épreuves, dont des disciplines reines comme le 100 m, le saut en longueur, le lancer du javelot, plus quatre épreuves cachées qu'il faudra débloquer en glanant les médailles d'or.

Des mouvements simples

Par rapport à Virtua Athlete, les combinaisons de touches pour exécuter les différents mouvements sont un peu moins évidentes. Heureusement, un didacticiel explique avant chaque exercice quels sont les enchaînements à réaliser. Dans l'ensemble, c'est la vitesse avec laquelle on appuie sur les boutons qui détermine le résultat. Alors préparez les briquets et autres ustensiles, les pads Dreamcast vont souffrir. Cependant, quelques épreuves font exception, comme la barre fixe ou le tir, qui réclament plus de précision et d'adresse.

Ambiance et réalisme

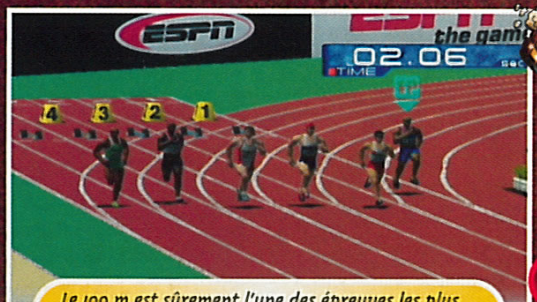
Les stades et les aires de jeu sont très bien réalisés. On assiste à de très beaux effets de lumière, le soleil venant presque gêner le joueur à certains moments. De même, la modélisation des athlètes est correcte (un ton en dessous de Virtua Athlete) et la reproduction de leurs mouvements est très bien réalisée. Pas de chronos surréalistes, pas de sauts en hauteur démesurés, les performances restent vraisemblables. Enfin, sur le plan sonore, c'est là aussi du tout bon. Hormis la foule qui acclame vos exploits, on peut entendre les cris des athlètes ou le bruit du marteau qui derrière l'athlète jusqu'à l'aire de lancement.

Le triple saut est une épreuve cachée. Une fois qu'elle a été débloquée en mode Entraînement, on la rencontre dans le Championnat.

Seul ou à plusieurs

En solo, la recherche de la performance et la volonté de faire tomber les records du monde suffit à motiver le joueur. De plus, débloquer les quatre épreuves secrètes constitue un challenge supplémentaire.
Mais c'est à plusieurs que le jeu prend toute son ampleur. Quatre athlètes de salon peuvent participer aux différentes épreuves, et l'éclate est assurée...
Au final, ce Track & Field est une réussite. Fun et captivant, il offre beaucoup plus d'épreuves que Virtua Athlete, ainsi qu'une réalisation et une prise en main plus soignées que celles de Sydney 2000.

Avant le début d'une épreuve, on peut voir les athlètes se mettre en place.

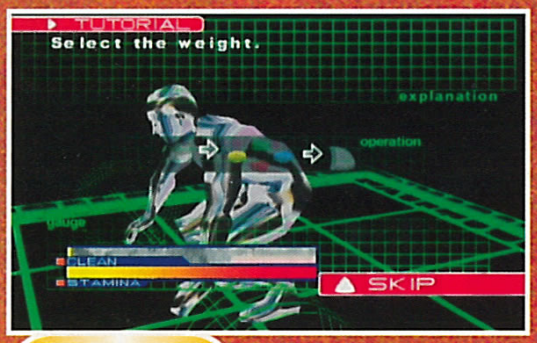


Le 100 m est sûrement l'une des épreuves les plus douloureuses (pour le pad !).

AVIS OUI !

Vraiment sympa cet International Track and Field ! Même seul je me suis réellement amusé. Débloquer les épreuves et gagner l'or partout tourne rapidement à l'obsession, et les qualités graphiques et sonores du jeu aident à garder sa motivation intacte. Bon, c'est toujours du matraquage de pad, mais tous les moyens sont bons pour triompher, non ? Et à plusieurs, pas de surprise, c'est toujours pareil : l'éclate totale. J'attends Niiico, Kael et Toxic de pied ferme.

ZANO



Les mouvements et combinaisons au pad sont expliqués avant chaque épreuve.

Au lancer du marteau, on flirte souvent avec les 100 m lorsque le mouvement est bien réalisé.

Décrocher l'or à la barre fixe demande pas mal de sang-froid.

AVIS OUI !

Je me souviens du Track & Field d'arcade : j'ai dépensé tout mon argent de poche dedans ! 17 ans plus tard, même si de nouvelles épreuves sont apparues, je retrouve les mêmes sensations de jeu : on a toujours envie de se défoncer comme un malade pour faire plus fort que son adversaire. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on y joue à 4 en simultané avec des potes. Si Track & Field n'épargne pas le pad, il assure des heures de plaisir ! Un conseil : utilisez un briquet ou un marqueur pour courir plus vite.

NIIICO

Trouver la bonne zone d'impulsion est indispensable pour faire tomber les records du saut en hauteur.

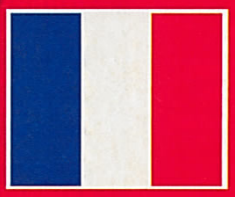
SECRETS ET BIZARRERIES

Quatre épreuves secrètes peuvent être débloquées en mode Entraînement. Pour accéder aux deux premières, il faut être monté sur le podium de toutes les autres épreuves. Ensuite, pour les deux dernières, c'est l'or qu'il faut décrocher. D'autre part, en remportant le mode Championnat, vous obtiendrez un mot secret (Athens, Tokyo, Roma, Atlanta...). En entrant ce mot à la place du nom de votre athlète en mode Entraînement, vous obtiendrez un perso étrange...

En entrant le mot Tokyo, vous obtenez ce perso rouge qui pousse des cris d'alien.

Pour avoir le perso en argent, il faut entrer "Athens". Celui-ci lorsqu'il court fait autant de bruit qu'un troupeau.

Pour débloquer le tir, il faudra avoir l'or à toutes les épreuves du mode Trial !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ATHLÉTISME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 87%
Une jolie cinématique, pêchue. Les menus sont simples.

GRAPHISMES 92%
Colorés et fins, seuls les visages des athlètes semblent un peu négligés.

ANIMATION 92%
Les mouvements des sportifs sont excellents et réalistes.

MUSIQUE 87%
Intro rythmée, les autres thèmes restent très discrets.

BRUITAGES 88%
La foule est bien là. Tout un tas de petits bruits pendant les épreuves.

DUREE DE VIE 92%
Seul, tout débloquer prend du temps. A plusieurs, pourquoi s'arrêter ?

JOUABILITE 88%
Pas très dur de maîtriser les commandes, mais attention à vos doigts (et aux pads).

INTERET 92%

Plus complet que Virtua Athlete, cet International Track & Field ravira les fans de simulation sportive. Un très bon jeu de plus pour la Dreamcast.

SPYRO Year of the Dragon

Spyro, le dragon nain mauve, revient pour un troisième volet. Au programme des festivités : sauvetage de la veuve et de l'orphelin, méchouis de sales bêtes et coups de cornes... C'est reparti pour des heures de recherche dans des mondes toujours plus vastes.

Après avoir vaincu deux sinistres dictateurs qui réduisaient de nombreux peuples en esclavage, Spyro lutte cette fois-ci pour la survie de sa race. Une sale sorcière a dérobé tous les œufs pendant la fête de l'année du Dragon (d'où le titre), qui se déroule tous les cent ans. Spyro est donc envoyé par ses congénères à la recherche des précieuses coquilles renfermant les bébés. Il devra explorer chaque monde et accomplir divers objectifs pour les récupérer. Dans sa quête, il sera aidé par de nombreux alliés, déjà rencontrés dans les épisodes précédents. Sparx, la libellule, fait une nouvelle fois office de compteur d'énergie et changera de couleur si vous êtes touché. Pour marquer la continuité entre ce volet et celui d'avant, toutes vos aptitudes sont utilisables dès le début. Il est donc possible de nager, plonger, grimper aux échelles et, bien sûr, planer. Cela a pour effet de réduire considérablement la difficulté et d'éviter de faire sans arrêt des va-et-vient entre les niveaux et les mondes.

Identique...

Une année seulement s'est écoulée entre cet opus et celui d'avant. C'est juste le temps qu'il a fallu aux développeurs pour écrire un nouveau scénario et enregistrer les différentes voix que l'on peut entendre. Pour la réalisation, Insomniac ne s'est pas foulé. Le développeur s'est contenté de réutiliser la librairie graphique et les palettes de couleurs de Spyro 2. Tout est identique, et certains ennemis (comme le crabe) reviennent tels quels. Pour ce qui est de la jouabilité, elle est très agréable. Chaque bouton sert à effectuer une action, mais aucune nouvelle aptitude n'a été ajoutée. On retrouve également les portails donnant accès à des super pouvoirs. Pour cela, il faut avoir au préalable tué un nombre d'ennemis déterminé. Il vous sera ainsi possible de voler, d'effectuer des super charges et d'envoyer des boules de feu (voir encadré). Le jeu est découpé en quatre grands mondes dans lesquels sont disséminés huit portails menant à d'autres microcosmes. Dans tous ces lieux, les autochtones vous demanderont des services en échange des œufs de dragon en leur possession. Cela va du maire à libérer, à l'escorte de patineuses artistiques. Mais tout cela existait déjà dans les autres épisodes.

... avec des plus

Outre ces éléments, il ne faut pas négliger les quelques nouveautés qui peuvent justifier la sortie de ce titre. Tout d'abord, le monde dans lequel vous évoluez s'est considérablement agrandi. En effet, Spyro 3 est composé de 36 niveaux, répartis dans 4 mondes différents, alors que Spyro 2 n'offrait que 24 lieux à visiter. Et même si le dragon n'a pas évolué avec le temps, il peut désormais se faire aider par des protagonistes d'autres espèces. La manière de jouer s'en trouve radicalement changée. Pour pallier le manque de difficulté, il faut remplir au moins un objectif dans chacun des niveaux avant de pouvoir changer de monde. De plus, la carte a été supprimée, ce qui complique vraiment la recherche du chemin à prendre ou la collecte de gemmes. Spyro 3 comporte donc son lot de bons et de mauvais points, mais reste un titre de plates-formes agréable à jouer. Cet épisode clôt la série des aventures du dragon sur Playstation. En attendant une prochaine mouture sur PS2, il devrait vous faire passer d'excellents moments.

DES SUPER DRAGONS

Après avoir vaincu un nombre minimal d'adversaires et en passant entre certaines arches, Spyro voit une de ses compétences décuplée. Il faudra parfois l'utiliser pour récupérer les précieux œufs.

Le super vol permet à Spyro de s'élever comme les dragons adultes. Vous pouvez ainsi atteindre des parois en hauteur ou éviter de chuter dans une crevasse trop large.

La super torpille vous permet d'atteindre de grandes vitesses sous l'eau...

Avec les super flammes, ce ne sont plus des petites flammèches que vous tirerez, mais de grosses boules de feu dévastatrices. En maintenant le bouton Triangle enfoncé, un viseur apparaît.

En super charge, rien ne vous résiste. Avec cette attaque, tout ce qui se dresse devant part en miettes. La trajectoire est dure à contrôler.

CRASH DANS SPYRO 3

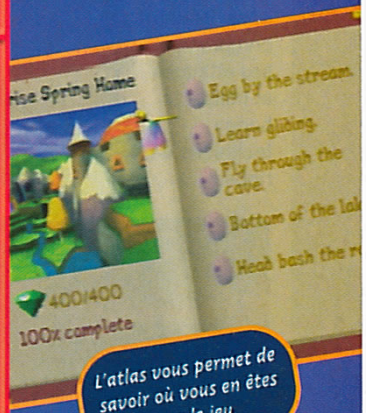
Insomniac aime cacher dans ses titres achevés des démos de ses jeux en préparation. Ainsi, dans Spyro 1, vous pouviez jouer à Crash Bandicoot, dans Spyro 2, à Crash Team Racing. Le troisième épisode des aventures du dragon ne déroge pas à la règle : en effectuant les manipulations qui suivent, vous aurez l'immense joie de reprendre les commandes d'un titre très inspiré de Bomberman : Crash Bash.
Attention ! Pour obtenir cette démo, il faut posséder un Action Replay.

Dans les niveaux de courses, vous êtes amené à prendre les commandes de Chasseur, le tigre, pour une petite séance de shoot.

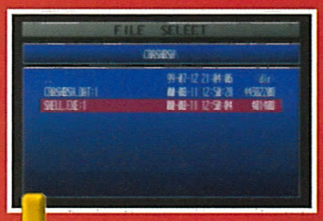
AVIS OUI, MAIS...

Que dire de ce nouveau Spyro ? L'histoire est prenante, l'humour omniprésent et l'aventure bien longue. De plus, les autres personnages jouables offrent de nouvelles sensations de jeu. Mais hormis sur ces quelques points, ce titre n'a pas évolué. Les graphismes sont inchangés, tout comme les ennemis présents et les objectifs à accomplir. C'est à se demander s'il ne s'agit pas plutôt d'un Add-on comme on en voit souvent sur PC. Malgré cela, il faut reconnaître que ça fait plaisir de contrôler Spyro à travers des contrées encore plus vastes où le danger se glisse partout.

KAEL



L'atlas vous permet de savoir où vous en êtes dans le jeu.



Dans les menus de l'Action Replay, lancez une exploration du CD. Rendez-vous dans le répertoire "CRASHBSH", et lancez le fichier "Shell.EXE".

Après quelques secondes de chargement, vous pouvez prendre les commandes de Crash et choisir un des quatre niveaux proposés.

Le top, c'est que cette démo peut se jouer à deux. Merci qui ?

LES P'TITS NOUVEAUX

Quatre nouveaux personnages, en plus la libellule Sparx, peuvent être joués à certains niveaux. Chacun possède ses propres armes et aptitudes. Mais avant de pouvoir les contrôler, il faut d'abord les libérer.

Sheila est un kangourou. Sa libération vous coûtera 600 gemmes. En plus de pouvoir donner des coups de pied très rapides, ce marsupial peut effectuer des sauts impressionnants.

Le sergent Byrd est un pingouin. Vous devrez verser 900 gemmes pour le compter dans vos rangs. Il possède sur chaque épaule un lance-missiles, qui permet d'atteindre des cibles lointaines, et peut voler.

Agent 9 est un singe de l'espace. 1 500 gemmes seront nécessaires pour le faire sortir de sa prison. Il possède l'agilité des primates, mais dispose en plus d'un pistolet laser qui envoie des projectiles rebondissants.

Bentley est un monstre des neiges. Pour le sortir de sa cage, il vous faudra verser 1200 gemmes. C'est une grosse brute, lente et ne sautant pas très haut, mais rien ne résiste à sa massue de glace.

Sparx est votre compagnon de route depuis toujours. Il devra pour certains niveaux agir seul. Il peut utiliser différentes armes (boules de feu, missiles) représentées par des papillons de couleurs.

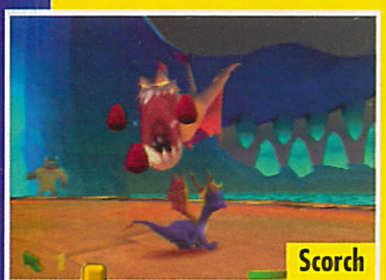
SPYRO Year of the Dragon

HELP !

Une fois que vous avez accompli au moins un objectif de chaque niveau, vous pouvez utiliser un moyen de transport pour atteindre le monde suivant. Pendant le voyage, vous serez contraint de vous arrêter dans une arène pour y affronter un boss. Il faudra comprendre ses attaques et utiliser la bonne technique de riposte.

Ce premier boss ne demande pas beaucoup d'efforts. Il faut juste éviter ses charges et lui foncer dessus pour le pousser dans le lac de lave qui vous entoure.

Avec lui, ça se complique un peu. Il faut courir le plus vite possible et gober les projectiles que vous envoie le sergent Byrd. Eloignez-vous du boss, ciblez avec la touche Triangle et tirez.



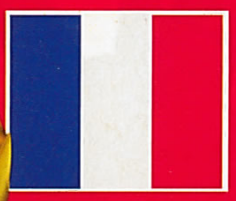
Ce monstre volant ne peut être atteint que par des projectiles. Restez bien loin de lui pour éviter ses attaques. Et frappez au moment opportun.

Voilà la responsable de tous vos maux! Si vous désirez la vaincre, ne vous approchez jamais d'elle. Courez en gardant vos distances. Grimpez sur un canon et blastez au maximum.

AVIS OUI MAIS...

Le premier Spyro m'avait passionnée, le deuxième n'avait pas marqué mon attention. Et au troisième, Spyro commence à me fatiguer. Certes, son univers est toujours aussi enchanteur, mais j'en ai ras-le-bol. Ce n'est pas loin du bourrage de crâne. Les innovations sont minimes, le moteur est pratiquement le même, le dragon n'a pas grandi. Universal et Sony recyclent ce titre à l'extrême. Certes, Spyro 3 est de loin le mieux réalisé et le plus vaste de toute la série, mais ceux qui ont déjà joué aux autres volets en feront vite le tour.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : SCEE
- SIMULATION DE DRAGON
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

Les menus sont simples. L'intro est vraiment trop courte.

GRAPHISMES 90%

Identiques au 2e épisode plus des bogues de collisions inédits.

ANIMATION 92%

Fluide et rapide. Aucun ralentissement, même si les ennemis sont nombreux.

MUSIQUE 85%

Très basique et répétitive.

BRUITAGES 89%

Un bel effort pour les voix (en anglais). Dialogues vivants et drôles.

DUREE DE VIE 93%

36 niveaux ! Les énigmes sont nombreuses et les mondes très vastes.

JOUABILITE 89%

Le dragon répond admirablement. Gare aux changements de vue.

INTERET 89%

Ce n'est pas vraiment une suite, les évolutions sont trop peu nombreuses. Si vous avez aimé l'épisode précédent, vous adorerez vivre cette aventure.

Strider 1 & 2

Strider était apprécié pour sa jouabilité immédiate, son rythme trépidant et ses situations rocambolesques. On se souvient de ce boss composé d'une tribune du parti communiste, dont les membres réunis forment un immense serpent armé d'une faucille.

Voici maintenant Strider 2 dans une toute nouvelle version adaptée de l'arcade. Le déroulement du jeu reste en 2D, avec des décors liftés en 3D, un peu comme dans Klonoa ou Pandemonium. A la différence qu'il ne s'agit pas ici de plates-formes pures. Grâce à son épée au plasma, Strider Hyriu blaste tout ce qui bouge. Il a, depuis l'épisode précédent, gagné de nouvelles capacités, comme le double saut, la course ou une furie dévastatrice. Voilà qui donne au jeu un bon rythme (quasiment celui d'un shoot). S'accrocher aux murs, courir pour fuir un énorme boss ou encore braver les lois de la physique dans des chambres sans gravité, on n'a pas le temps de se reposer !

Livré en bonus

Le jeu se compose de petits sketchs à l'action intense, entrecoupés de combats contre des boss énormes. Certes ce titre est plutôt rapide à finir, mais en y rejouant on trouve de nouveaux passages contenant des bonus, et puis les pros du pad peuvent choisir le niveau de difficulté le plus élevé, ou s'entraîner à finir l'épisode original livré en bonus dans ce package édité par Virgin. C'est l'exacte réplique de la version Megadrive, on y retrouve même les ralentissements d'antan, ce qui est un peu scandaleux pour une version 32 bits... On se consolera en se disant que dans le style, on ne trouve pas mieux que ce jeu d'arcade très fun.

AVIS OUI !

Les nostalgiques de la belle époque peuvent se réjouir. Virgin réédite Strider 1 et 2 sur PS ! Strider Hyriu se manie plutôt bien. Les nouvelles possibilités de double saut et de course en font un jeu sympa, à mi-chemin entre plates-formes et shoot'em up. Il est d'ailleurs possible de régler les coups en auto dans les options. Pratique contre les énormes boss tout en 3D. Le jeu est vraiment facile et se termine vite. Certes, il y a quelques bonus planqués, mais ce n'est pas ça qui confère une vraie durée de vie à un soft...

SWITCH

Le fameux boss de l'épisode original de Strider, symbole de la toute puissance communiste...

... et le même fameux boss, mais relooké cette fois-ci.

Ce passage évoque incontestablement "Blade Runner".

Le passage aérien a lui aussi été remanié. Superbe !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 78%
Une petite intro qui ne casse pas des briques.

GRAPHISMES 80%
Des décors colorés, les ennemis sont bien dessinés.

ANIMATION 82%
Certains boss sont énormes, les ennemis parfois très nombreux.

MUSIQUE 84%
A la Capcom, assez sympatoche.

BRUITAGES 80%
Le bruit du sabre est métallique, les explosions rendent bien.

DUREE DE VIE 81%
La version Arcade de Strider 2, plus l'originale de la Megadrive.

JOUABILITE 88%
Strider réagit au poil aux ordres du joueur.

INTERET 80%
Agréable, ce nouveau Strider bouge bien. Les nostalgiques seront ravis de ce package.

d'or CONSOLES+

THE LEGEND OF ZELDA

Ah, Zelda... Tant de bons souvenirs resurgissent dès la vision de cette petite cartouche dorée... Avec toujours la même question : qu'est-ce que Miyamoto a bien pu encore nous concocter ?

Pas de répit pour Link. L'histoire de ce Zelda Majora's Mask commence à la fin de l'Ocarina du Temps. Link vient à peine de battre l'ignoble Ganondorf. Traversant la forêt, il est attaqué par un étrange personnage affublé du masque de Majora : Starkid. Link chute de son fidèle destrier Epona et sombre dans l'inconscience. Pendant ce temps, son agresseur lui fait les poches et lui dérobe l'ocarina. Pour couronner le tout, Starkid lance un sort à notre petit héros, qui se retrouve avec un masque de bois, et déclenche le compte à rebours annonçant la destruction du village...

Le jeu se découpe en plusieurs parties. Premièrement, notre héros doit à tout prix récupérer son ocarina. Souvenez-vous, en jouant de cet instrument, il peut déclencher des phénomènes magiques, et notamment se déplacer dans le temps.

Un jeu basé sur le temps

Par la suite, Link pourra se lancer dans la quête principale : terrasser ce nouvel ennemi. Il devra composer avec un facteur prépondérant du jeu : le temps. Link ne dispose que de trois jours avant la destruction du village. Ces trois jours dans le jeu équivalent à peu près à une petite heure de notre temps. En clair, il faudra recommencer le jeu toutes les heures. Fort heureusement, ces retours dans le temps n'effacent pas tout. Les choses acquises comme les cœurs d'énergie, les objets ou les masques sont conservés. Mais par contre, certains donjons seront à nouveau fermés, des ennemis vaincus réapparaîtront, et les personnages rencontrés ne se souviendront plus de vous. De même, certaines actions ne pourront être accomplies qu'à des moments bien précis. Grâce à l'horloge, toujours présente à l'écran, et à l'agenda, il est assez facile de se rappeler des rendez-vous et des moments importants. Le défilement du temps est merveilleusement reproduit. Comme dans le premier volet, les journées passent, la luminosité diminue à l'approche de la nuit, et le coucher du soleil produit de belles lueurs rougeâtres.

Les ennemis ne sont pas forcément les mêmes le jour et la nuit. Certains personnages n'apparaissent qu'à certaines heures. Comme de juste, l'univers de Link est peuplé par une foule de personnages et d'animaux. Il est amusant de les voir accomplir les mêmes tâches à chaque retour dans le temps. De plus, les lieux que va devoir traverser notre petit héros sont toujours aussi variés et soignés. Le village, les montagnes enneigées, les grandes prairies, les rivières, les grottes... Tous ces lieux, par leur qualité graphique et leur aspect vivant, confèrent une ambiance unique au jeu, typique des Zelda sur Nintendo 64.

Les masques magiques

Outre le temps, les masques ont aussi une influence décisive sur le déroulement du jeu. Il y en a 24 au total (peut-être 25...), chacun confère des pouvoirs particuliers à Link. Certains sont indispensables pour progresser, d'autres sont utiles, mais pas vitaux, et les derniers ne servent qu'à accomplir des quêtes secondaires. Par exemple, le masque Goron permet de pousser des blocs de pierre, de casser de gros cailloux et de marcher sur la lave. De même, le masque de lapin aide Link à courir plus vite, et le masque Zora lui permet d'être comme un poisson dans l'eau. Un masque s'obtient de diverses façons. On peut le gagner en battant un ennemi, se le faire offrir par un gentil personnage, ou le gagner en récompense d'une tâche à remplir, comme, par exemple, sauver la fille du roi Mojo.

Du pur Zelda

Dans cette nouvelle aventure, on retrouve nombre d'ingrédients qui ont fait le succès de la •••

Cet homme est un allié précieux. Il faut lui confier votre argent pour ne pas tout perdre en revenant dans le temps.

AVIS OUI !

La magie Zelda fait une nouvelle fois son effet. Quelques minutes à peine suffisent à se plonger totalement dans l'aventure. Seul petit reproche : si le principe de retour dans le temps est une excellente idée, cela impose aussi de retraverser parfois le même donjon, ce qui lasse un peu. Mais bon, il y a tellement de choses à faire et à découvrir dans ce chef-d'œuvre, qu'il est impossible d'en décrocher. Bref, c'est beau, hyper maniable, captivant et surprenant. C'est Zelda, quoi...

ZANO

THE LEGEND OF ZELDA

UNE HISTOIRE DE MASQUES

Chaque masque confère à Link des aptitudes particulières. Marcher sur l'eau ou la lave, bouger des gros blocs, voler quelques instants... Certains sont indispensables pour progresser, d'autres ne servent qu'à faciliter certaines actions.

Ce masque permet d'attirer les petites fées retenues prisonnières dans les donjons.

En coiffant celui-ci et en pressant B, Link joue une marche militaire qui attire les poules. Le fermier vous en sera très reconnaissant.

Le masque Goron est indispensable. Link peut se mettre en boule et foncer en détruisant presque tout sur son passage...

Le masque Mojo est le premier que Link possède. Il le change en petit bonhomme de bois qui peut flotter et voler quelques instants.

••• précédente. Tout d'abord, il y a le maniement du personnage, simple et naturel, le saut automatique, ou le lock lors des phases de combat. De même, Link peut toujours jouer des mélodies à l'ocarina, et ainsi voyager dans le temps ou ralentir son cours, se téléporter ou ouvrir des passages.
On retrouve aussi le système de menus et de gestion des objets grâce aux touches C du pad. Le système des quarts de cœur pour augmenter son énergie vitale a également été conservé. Dans les donjons, c'est aussi très similaire : on pousse des blocs, on actionne des interrupteurs, on saute de plate-forme en plate-forme, on combat contre bon nombre de créatures étranges.
Côté réalisation, là aussi on ne s'éloigne pas du Zelda-Ocarina du Temps. Le visuel est fin, coloré, très clean, les caméras bougent remarquablement bien. On est toujours dans ce qui se fait de mieux sur la 64 bits de Nintendo. Bref, ceux qui ont joué au premier volet s'y retrouveront rapidement.

Cet épisode fait voyager le joueur dans de nombreux lieux variés, mais le nombre de donjons a considérablement diminué. Par contre, ce nouveau Zelda propose beaucoup plus de quêtes parallèles, notamment celles visant à récupérer les masques.

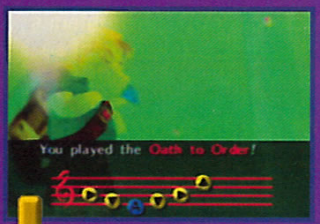
Quêtes et donjons

La recherche des Skultullas d'or n'est plus permanente, les célèbres araignées se trouvant toutes dans le même donjon. Maintenant, ce sont quinze petites fées qu'il faut tenter de récupérer dans chaque donjon pour glaner quelques objets supplémentaires. Mais là encore, échouer ne nuit pas véritablement au déroulement de l'histoire. De même, beaucoup de personnages vous demanderont des services, et d'autres vous proposeront de vous livrer à des jeux et des petits challenges. Là encore, ces épreuves ne sont pas vitales, mais elles permettent d'augmenter considérablement son stock d'objets, de masques et de faire grossir sa tirelire.

L'OCARINA

Comme dans le premier volet sur N64, l'ocarina est indispensable. C'est lui qui permet d'éviter la destruction du village en remontant le temps, mais il est aussi très utile à de nombreuses reprises. Il permet, par exemple, de se téléporter ou même de calmer les pleurs d'un bébé Goron.

L'instrument change selon le masque que porte Link. Les Gorons sont amateurs de percussions.



Les airs de musique se jouent toujours en réalisant des combinaisons de touches.

Certains airs n'ont aucun effet si Link ne porte pas le masque approprié.

AVIS OUI !

Zelda n'est pas un jeu comme les autres. Il aura fallu attendre de longs mois la localisation française de Majora's Mask. Ce nouvel épisode de la saga est, comme on peut l'imaginer, une grande réussite. Le jeu est haut en couleurs et le monde à explorer est ultra-vaste. De plus, l'importance donnée au facteur temps corse la difficulté. Mais grâce à l'agenda, on peut s'en sortir. Enfin, les énigmes sont compliquées et les donjons vous poseront bien des problèmes. Bref, c'est du pur Zelda.

KAEL

DE L'IMPORTANCE DES OBJETS

Comme dans Zelda-l'Ocarina du Temps, certains objets sont indispensables pour progresser et résoudre des énigmes. C'est notamment le cas d'objets apparemment anodins comme la bouteille vide, les flèches ou les bombes.

Pour découvrir certains secrets, il faut allumer toutes les torches d'une pièce. Conserver les bouts de bois est donc très important.

Le Miroir de vérité permet de voir certaines choses invisibles à l'œil nu : personnages ou passages.

En mettant de l'eau dans ce flacon, Link pourra arroser la graine de haricot magique. Une fois poussé, le haricot fait office d'échelle.

Les donjons contiennent beaucoup de coffres. On y trouve des objets, mais aussi des clefs. Celles qui sont dorées ouvrent la salle du boss final.

Pas fastoche...

Dans l'ensemble, le niveau de difficulté a légèrement augmenté. D'une part, les énigmes sont un peu plus relevées – mais toujours logiques et abordables –, et le facteur temps complique considérablement la tâche. Eh oui, pour éviter de recommencer un donjon, il faut se dépêcher. Il est alors facile d'oublier un objet ou une petite fée. De plus, l'utilisation des masques ajoute un poil de difficulté au jeu. Posséder le masque approprié et penser à l'utiliser n'est pas toujours évident. Mais bon, ce Zelda Majora's Mask est toujours très adapté au plus grand nombre de joueurs. Le jeu a une très bonne longévité et il est difficile d'en décrocher lorsqu'on y a goûté. Ceux qui ont aimé le premier volet sur 64 bits prendront leur pied, mais ceux qui sont passés à côté mettront peut-être un peu de temps à entrer dans l'aventure...

Un boss complètement monstrueux !

On rencontre d'étranges personnages. Cet homme a besoin d'aide, et il saura se montrer reconnaissant.

Un brin de ressemblance avec Pokémon Snap. Il faut prendre une belle photo du roi Mojo.

UNE COURSE AU MASQUE

Voici l'épreuve qui permet de gagner le masque de cochon, lequel décuple les sens de Link. Après avoir sauvé la princesse Mojo, un serviteur va vous inviter à le suivre dans les longs couloirs du château. Il est quasiment impossible de le suivre sans le masque de lapin, et il faut vraiment faire preuve d'habileté et de réflexes.

Quelques sauts pour s'échauffer et glaner des pièces de monnaie...

Un petit slalom entre des murs de feu.

A nouveau des sauts, attention de ne pas tomber dans l'eau pour ne pas perdre de vue le serviteur.

Si tout se passe bien, c'est un masque de plus à ajouter à sa collection...

THE LEGEND OF ZELDA

Les mondes sont toujours colorés et très typés. Chaque lieu possède son atmosphère propre.

Avec le masque de l'explosion, Link peut déclencher une bombe à n'importe quel moment, mais il perd un peu d'énergie.

Lorsqu'on utilise l'arc, la vue devient subjective pour gagner en précision.

Les boules de neige renferment souvent des potions ou des cœurs de vie. Mais parfois, ce sont des ennemis qui s'y cachent

Il faut toujours visiter toutes les maisons et parler avec toutes les personnes que l'on croise.

Les fontaines des fées sont toujours là pour se ressourcer.

CINÉMATIQUES

Beaucoup de petites séquences cinématiques viennent ponctuer les moments forts de l'aventure. Cela peut être la rencontre avec un personnage important, un événement majeur ou la découverte d'un objet essentiel. Elles sont toutes de très bonne qualité, colorées et stylées, et elles aident bien le joueur à s'impliquer dans l'histoire.

Apparemment, mettre certains masques n'est pas sans douleur pour ce pauvre Link.

Si l'on oublie de revenir dans le temps avant la fin du compte à rebours, la lune s'écrase sur le village.

Voici celui qui est à l'origine de tout : Starkid. Il porte le masque de Majora.

La rencontre avec ce fantôme de Goron marque un tournant décisif dans l'aventure...

BESTIOLES EN TOUT GENRE

Le nombre d'ennemis auquel va être confronté Link est impressionnant. Chaque lieu est peuplé par des monstres différents, et aucun ne combat de la même manière.
De plus, on rencontre des petits boss dans les donjons, avant de finir le maître des lieux.

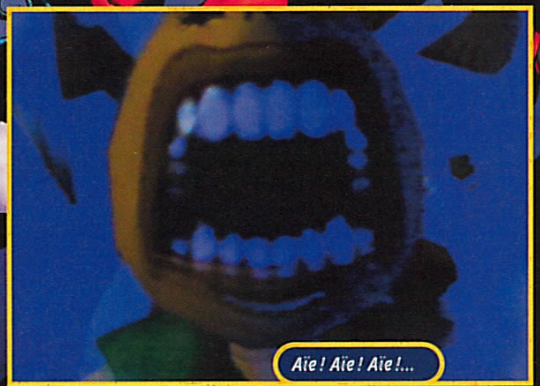
Ces abeilles étranges vous fixent un court instant puis vous chargent violemment.

Inutile de préciser qu'il n'est pas possible de faire copain copain avec ce dragon cracheur de feu.

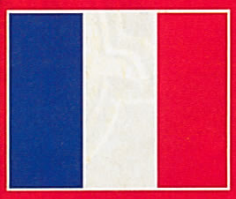
Ces petites araignées sauteuses étaient déjà présentes dans Zelda-l'Ocarina du Temps.

Ce mini-boss chevauche une tortue. Faites-lui péter la gueule et envoyez-lui quelques petites flèches pour vite le calmer.

Les quarts de cœur sont toujours cachés ça et là. Il faut impérativement les récolter pour augmenter son niveau d'énergie.



Aïe ! Aïe ! Aïe !...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Éditeur : NINTENDO
- Distributeur : NINTENDO
- ACTION RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : –
- Sauvegarde : OUI (CARTOUCHE)
- Compatible : KIT VIBRATION, RAM PAK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 94%
Les menus sont simples et réussis. Les cinématiques sont jolies et nombreuses.

GRAPHISMES — 95%
Très proches du précédent Zelda. Très propres et très colorés.

ANIMATION — 93%
Peu de chose à reprocher de ce côté, à part des caméras parfois capricieuses.

MUSIQUE — 92%
Variée et agréable, elle colle parfaitement au jeu.

BRUITAGES — 90%
Assez nombreux. La sensation d'espace est bien imitée grâce au Dolby Surround.

DUREE DE VIE — 95%
Finir le jeu demande pas mal de temps, et tout trouver est un travail de titan.

JOUABILITE — 95%
Diriger Link est très facile. La gestion des armes et objets est très bien pensée.

INTERET — 98%

Étonnant ! Beaucoup de points communs avec le Zelda précédent, mais pas mal de différences aussi. Un grand jeu, une fois de plus !

ETERNAL ARCADIA

Eternal Arcadia est, avec Grandia 2, le jeu de rôles le plus attendu sur Dreamcast. Et pour cause. Overworks en est le créateur. Ce studio était déjà à l'origine de Phantasy Star (MD) et Dragon Force, et a converti Sakura Wars pour la DC. Quel talent !

Les visages des protagonistes du jeu sont incroyablement détaillés et expressifs.

Eternal Arcadia se situe entre Bahamut Lagoon (SFC) et Albator. Dans un monde d'heroic-fantasy en plein âge de la navigation, les habitants ont construit des nefs volantes pour voyager et explorer les territoires inconnus. Volantes, car Eternal Arcadia est un monde aérien parsemé d'îles. Il existe quelques analogies avec le nôtre au début du XVIe siècle, à l'époque des grandes explorations. Les Sky Pirates écument le ciel, pillant les navires marchants. Vous dirigez Vyse, un membre actif des Blue Sky Pirates. Aidé d'Aika, vous poursuivez un rêve : découvrir des trésors perdus dans des contrées inexplorées.
Mais les Black Sky Pirates ont la même idée en tête…
Eternal Arcadia est un RPG très classique. Pendant les phases de combat, vous affectez une action à vos personnages qui obéiront chacun leur tour. Vos armes peuvent utiliser la force de pierres de couleur, des artefacts élémentaires. Il faut en changer selon le monstre qui vous fait face.
Par exemple, il faut utiliser la force rouge (feu) pour vaincre plus facilement un monstre de type végétal. Durant le combat, une barre spéciale se recharge en KP. Cela vous permet de lancer des super attaques ou d'utiliser la force élémentaire des pierres.
A l'instar de Final Fantasy, les déplacements d'île en île se font sur une carte en 3D où il est possible d'aller où l'on veut. Bien sûr, le jeu est ponctué de quêtes parallèles, et les énigmes sont nombreuses.

Il existe trois sortes de marchands : vendeur de potions, d'armes ou d'équipement pour votre bateau.

Graphiquement époustouflant

Jamais un jeu n'a été aussi impressionnant graphiquement. Les développeurs ont travaillé tels des orfèvres sur chaque petit détail des niveaux.
Et, une fois dans le jeu, on ne peut s'empêcher d'effectuer des allers-retours pour admirer encore et encore les nombreux sites d'Eternal Arcadia. De plus, et c'est une première sur console, les donjons ont été construits en une seule fois. Il n'y a donc pas de temps de chargement lorsque l'on passe une porte ou lors d'un changement d'étage. Cela permet d'apprécier encore plus le jeu, et l'exploration des niveaux n'est plus aussi laborieuse. Enfin, sachez que ce jeu est prévu pour très bientôt en Europe et aux États-Unis.

OTAKU UN JOUR

Au Japon, Eternal Arcadia est sorti en trois versions. La dernière, la Limited Box, est spécialement conçue pour les otakus. Dans ce pack, en plus du jeu, on trouve un livret, divers porte-clés, un collier et un foulard, le tout dans une énorme boîte. Ogami, un ami de la rédaction, n'a pas hésité à débourser 800 francs pour obtenir cette merveille.

A l'intérieur, la panoplie indispensable pour se la jouer héros du jeu.

AVIS OUI !

On peut dire que cette fin d'année nous gâte en RPG. Avec Eternal Arcadia, la Dreamcast se dote d'un must du genre. Une réalisation sans faille, des musiques très agréables, une durée de vie immense, tout a été scrupuleusement travaillé. Ça fait plaisir de voir un RPG aussi impressionnant sur la console de Sega. En effet, ce n'est pas avec Evolution et Climax Landers que les fans de jeux de rôles pouvaient se rassasier. Par rapport à Grandia 2, difficile de faire son choix (les deux sont aussi bien). Vivement Noël...

KAEL

Chaque lieu visité fourmille de nombreux éléments qui rendent ce jeu incroyablement beau.

Dans certains villages se trouve le libraire. Il faut aller le voir après chaque exploit et lui acheter les photos qu'il a prises.

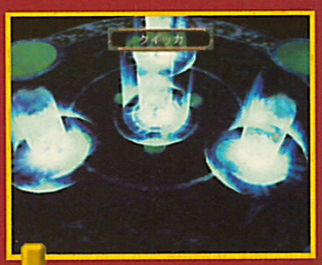
AVIS ETERNAL ARCADOUI !

Je vais être honnête avec vous, jamais je n'aurais pensé prendre une telle claque. Quel jeu ! Techniquement, le bébé d'Overworks est une merveille. Seul Shenmue paraît un poil plus esthétique. De plus, le scénario est fantastique, les combats cassent la baraque et le charisme des persos est tout bonnement génial. Bref, Eternal Arcadia est à mon avis le meilleur RPG sorti depuis 4 ans (avec Chrono Cross, Valkyrie Profile et Xenogears) et renvoie Final Fantasy IX au fond des cordes. Prenez en de la graine, M. Squaresoft !

OGAMI

COULEURS ET POUVOIRS

Au fil de votre aventure, vous gagnerez, en plus de l'expérience, des pierres de couleurs qui représentent un élément. Chacune possède plusieurs pouvoirs qu'il faut utiliser à bon escient.

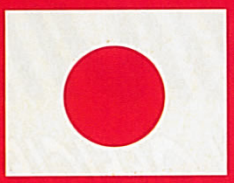


La pierre bleue représente l'eau. Elle possède des pouvoirs protecteurs et vous permet d'augmenter votre défense.

La pierre jaune représente l'air. Vous pourrez, en l'utilisant, attaquer vos adversaires avec la foudre.

La pierre violette représente la glace. Elle vous servira à lancer des attaques glaciales.

La pierre rouge est la représentante du feu. Elle permet de lancer des attaques, mais également d'augmenter votre force.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION — 83%

Rien d'extraordinaire. Les menus sont tout en japonais (version Europe prévue).

GRAPHISMES — 98%

Tout en 3D, ce jeu est l'un des plus beaux toutes consoles confondues.

ANIMATION — 90%

Les personnages se déplacent avec aisance et fluidité. Aucun ralentissement.

MUSIQUE — 92%

Féerique et harmonieuse, elle est l'œuvre du compositeur de Panzer Dragoon (Sat).

BRUITAGES — 89%

Variés et réalistes. Le bruit des pas change selon la matière du sol.

DUREE DE VIE — 96%

Immense. Une trentaine d'heures par GD-Rom, mais c'est tout en japonais, alors...

JOUABILITE — 89%

Assez agréable, sauf lorsqu'il faut de la précision (franchissement de portes).

INTERET — 92%

Alliant beauté et durée de vie, Eternal Arcadia semble être le premier vrai concurrent de Grandia 2. La Dreamcast commence à se doter de bons RPG.

LE MONDE DES BLEUS 2

LE JEU OFFICIEL DE L'EQUIPE DE FRANCE

Le premier volet du Monde des Bleus, grâce à sa licence officielle, a connu un gros succès... Alors, pour ne pas oublier ces moments de gloire nationale, Sony en remet une couche et vous propose de poursuivre l'aventure des Bleus...

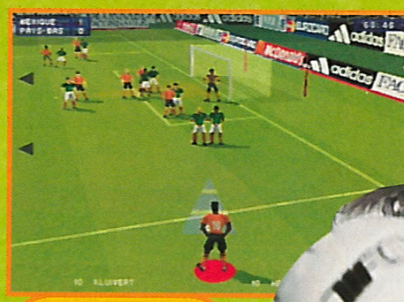
D'emblée, on constate que le jeu n'a pas véritablement changé. De simples menus permettent toujours de disputer des matchs rapidement, sans se préoccuper des aspects techniques et stratégiques... On retrouve comme avant les grandes équipes internationales et nationales, ainsi que les joueurs qui les composent. De même, les compétitions se déroulent dans les stades véritables, superbement modélisés...

Un grand choix

Outre le choix important d'équipes, le jeu propose une multitude de compétitions. On peut disputer la coupe du monde, mais en fouillant dans les menus, on s'aperçoit que le nombre de challenges proposés est tout simplement énorme. Tout y est : coupe d'Europe, coupe d'Afrique, tournois des clubs internationaux et nationaux, coupe des légendes, saisons nationales, saisons internationales... Et le choix d'équipes va de pair avec ce choix d'épreuves, il est purement et simplement impressionnant. Cependant, avant d'avoir accès à toutes ces compétitions, il faudra gagner ! Car elles se débloquent au fur et à mesure que les trophées s'entassent sur votre étagère... Sur le plan technique, le Monde des Bleus 2 est satisfaisant. Les joueurs sont correctement modélisés et leurs mouvements sont bien reproduits - on peut les voir lever les bras pour réclamer un hors-jeu ou une faute... Les commandes sont simples et efficaces, mais il faut toujours sélectionner manuellement le joueur le plus près du ballon...

Quelques lacunes...

Si le fond de jeu est attirant, les sensations au pad ternissent un peu l'ensemble. Certes, le joueur ayant le ballon ne bouge pas trop mal, mais il est difficile de développer un jeu propre et construit. À cela, deux raisons : le manque d'intelligence artificielle des coéquipiers et adversaires, ainsi que la lenteur des footeux... Bon, les options tactiques et les possibilités de personnalisation des équipes permettent de dynamiser son groupe et de le rendre plus agréable à diriger, mais dans l'ensemble, ce n'est pas le pied... Au final, Le Monde des Bleus 2 ne se démarque pas trop de son prédécesseur. Nettement moins beau qu'un Fifa, et nettement moins intéressant qu'un ISS, le nombre de compétitions et, surtout, la présence de nos champions peuvent néanmoins motiver le joueur...



Les coups francs proches de la surface offrent de bonnes occasions de but.

Une option tactique permet de configurer son équipe pour les contres...

On assiste à de beaux gestes techniques dans la surface...

Lors des corners, donner la balle au joueur de son choix n'est pas très compliqué.

AVIS NON, MAIS...

Pad en main, ce n'est pas l'extase. Les équipes ne bougent pas très bien et on se retrouve souvent avec des "pâtés de joueurs" au milieu du terrain. Quant à la réalisation générale, elle est meilleure que celle du précédent volet, mais reste décevante. Bon, il y a le nombre d'épreuves, vraiment important, et beaucoup de challenges à relever, mais la motivation n'est pas au rendez-vous. Alors, j'aime bien les Bleus, mais je m'éclate plus avec des ISS ou des Fifa...

ZANO

La caméra est placée un peu loin. Il est préférable de la rapprocher grâce au menu Option...

Les feintes permettent notamment de produire une accélération sur les ailes.

REPLAYS A LA CARTE

Si les replays ne constituent qu'un détail dans un jeu, ils sont appréciables lorsque l'on veut revoir nos exploits. Ici, on peut visionner son action au ralenti, et pivoter autour du joueur et zoomer à sa guise... Sympa!

On peut visionner un replay classique, l'angle de la caméra est le même que pendant le jeu.

Un petit zoom, et on peut voir son joueur taper le ballon de la tête.

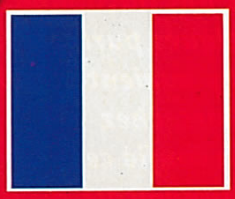
Une jolie rotation... et le pauvre gardien apparaît.

Vous préférez regarder l'action en vitesse réelle? Choisissez l'angle et admirez.

AVIS NON!

Le Monde des Bleus 2 possède plus de points positifs que son prédécesseur mais il n'en reste pas moins un piètre jeu de foot. L'animation est améliorée et la prise en main est assez aisée, mais les possibilités réduites et le manque cruel d'intérêt des parties condamnent le Monde des Bleus 2. Les nombreux modes de jeu et la grosse licence "Equipe de France" pourront peut-être séduire les boulimiques de football. Que de retard dans le traitement des graphismes et de la jouabilité par rapport aux meilleures productions japonaise du genre.

TOXIC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOHO TEAM
- Éditeur : SONY
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SCHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%
Pas de séquence d'intro, mais de beaux menus clairs et fonctionnels.

GRAPHISMES 85%
Si la finesse et les détails ne sont pas au rendez-vous, l'ensemble reste correct.

ANIMATION 87%
Les mouvements sont bons, mais la caméra manque un peu de fluidité.

MUSIQUE 85%
Discrète mais agréable.

BRUITAGES 80%
La foule et les joueurs sont discrèts. Thierry et Jean-Mimi, eux, sont là...

DUREE DE VIE 90%
Plein de challenges à relever et un mode Multijoueur sympa.

JOUABILITE 83%
On pige vite les mouvements, mais l'ensemble reste imprécis.

INTERET 81%
Comme dans le premier volet, beaucoup d'épreuves, et des matchs pas très intéressants à disputer. Alors, à moins d'être fan des Bleus...

Mégahit

CONSOLES+

LE MANS 24 HOURS

La version Playstation des 24 heures du Mans n'avait pas passionné les foules. Seuls quelques puristes et autres acharnés y avaient trouvé leur compte... Alors, chez Infogrames, on a confié cette adaptation sur Dreamcast à Melbourne House, avec comme objectif de faire oublier la version PS.

A première vue, pas de bouleversements énormes entre les deux versions pour ce qui est des menus et des modes de jeu. L'intro est bien pêchue, et le choix d'épreuves semble toujours aussi complet. On peut se contenter de faire quelques courses rapides – de type arcade – ou bien se livrer à des championnats par catégorie de véhicules. Les plus persévérants et les plus endurants fonceront dans le menu 24 h pour y disputer la célèbre course en 10, 30, 60 minutes, ou en 6 ou 24 heures ! Enfin, les adeptes du Multijoueur trouveront leur bonheur, car jusqu'à quatre pilotes peuvent s'affronter dans un mode spécial sur le circuit de leur choix.

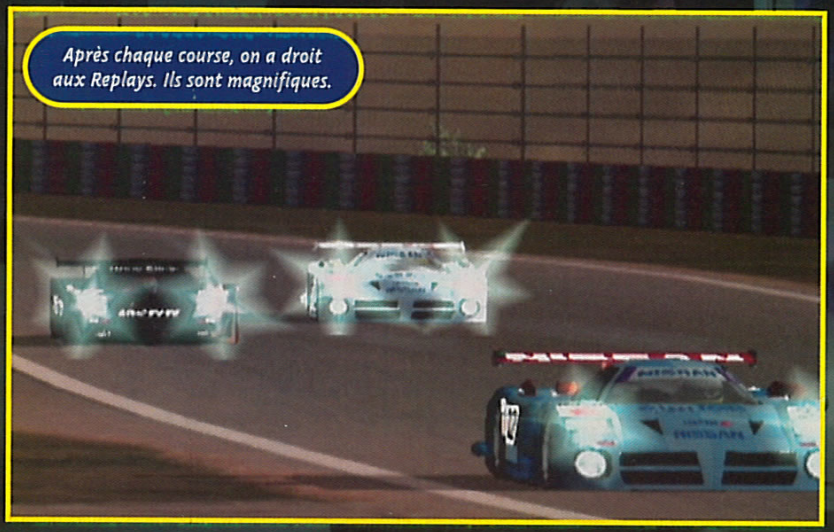
Des récompenses

Quel que soit le mode choisi, il est possible de débloquer de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. Par exemple, dans le mode "Quick Race", dix courses et une voiture peuvent être découvertes.
Et pour cela, pas de surprise, c'est sur la première marche du podium qu'il faut monter. Le mode Championnat fonctionne légèrement différemment. C'est un classement aux points qui est établi après des séries de trois ou cinq courses. En terminant premier d'un championnat, on accède à la catégorie supérieure, et on ajoute deux voitures supplémentaires à son garage. Il y a huit catégories distinctes, et donc 16 voitures à découvrir dans ce mode. Le mode 24 h permet lui aussi de débloquer quelques véhicules, surtout les courses les plus longues. Enfin, le mode Contre la montre permet lui aussi d'augmenter sa collection de bolides, puisque pour chaque record battu, on gagne une caisse. Avec dix circuits différents, le calcul est simple. Au total, c'est une cinquantaine de bolides qui sont à découvrir dans le jeu !

En remportant les courses, on peut gagner de sacrés bolides. Ici, une belle Jaguar.

De grosses qualités

Sur le plan de la réalisation, on est à des années-lumière de la version Playstation. Le graphisme est tout simplement superbe, et la qualité des effets lumineux rend les événements météo réalistes. Côté animation, on est là aussi loin de la version PS. C'est rapide, fluide, et le clipping est quasiment inexistant. Pad en main, les voitures se manient facilement, et on retrouve les options d'aide à la conduite de Ferrari F355 : assistance au freinage et maîtrise de l'accélération en courbe. Très peu de réglages peuvent être effectués sur les véhicules, mais la conduite n'est pas pour autant arcade. Elle n'est pas totalement simulation non plus, mais s'en rapproche énormément. Une bonne maîtrise de la trajectoire et une bonne élaboration de la stratégie de course (un ou deux ravitaillements) seront deux éléments clés du succès.



Après chaque course, on a droit aux Replays. Ils sont magnifiques.

AVIS OUI !

Ce 24 heures du Mans est vraiment sympathique. C'est beau, fluide, rapide, complet sur le plan des épreuves, et les dernières caisses ruffent grave, j'adore ! Bref, ce titre ne présente pas de gros défauts. Personnellement, j'aurais aimé une conduite encore plus simulation – genre F355 –, mais je dois reconnaître que le pilotage est plaisant. Quelques possibilités de réglages supplémentaires sur les bolides auraient aussi été les bienvenues. Mais bon, je chipote, car je l'ai dévoré dès que je l'ai eu entre les mains.

ZANO

AVIS OUI !

Il faut bien reconnaître que ce jeu sur Dreamcast est bien loin de la version Playstation. Plus beau (logique), plus fun, beaucoup plus maniable. Bref, c'est à un tout nouveau jeu que nous avons affaire. Ensuite, le fait de pouvoir débloquer un nouveau bolide à chaque grande victoire pousse à aller jusqu'au bout. Enfin, la course des 24 heures est un excellent challenge. Et avec les autres testeurs de la rédaction (Zano, Toxic...), on compte bien en venir à bout d'ici peu.

KAEL

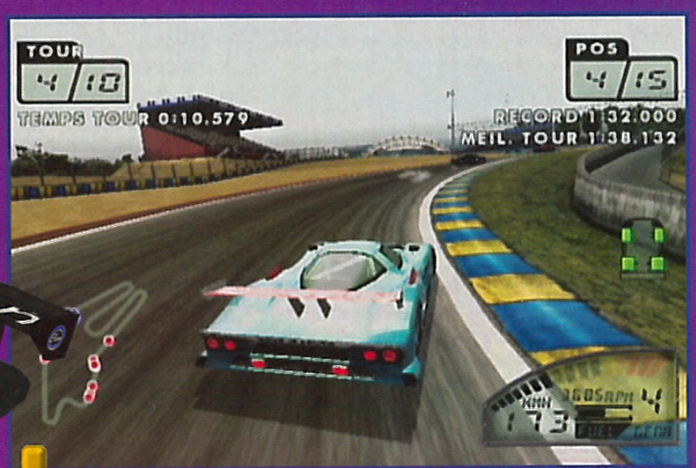
PLEIN LES YEUX

Les courses à la tombée de la nuit occasionnent de beaux reflets sur les carrosseries.

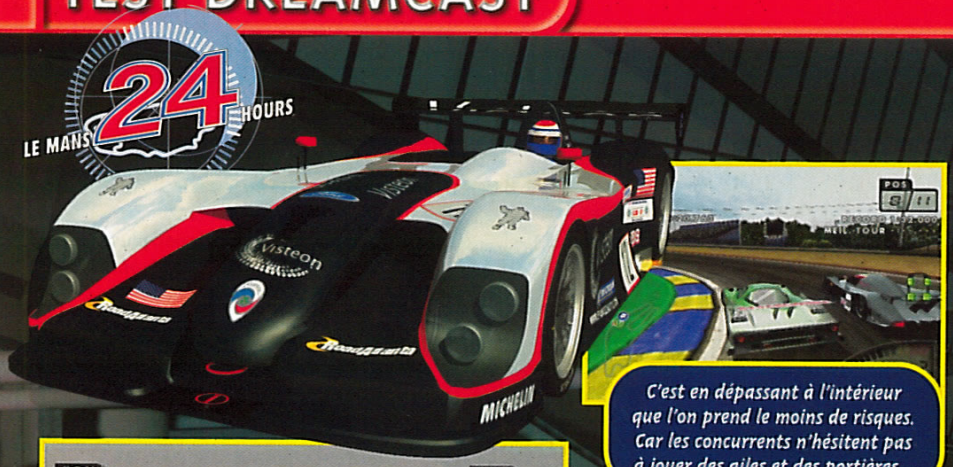
Sans être le plus beau jeu de caisses sur console, Les 24 heures du Mans en jette un max. Un visuel fin, une modélisation excellente des voitures, et des effets de lumière travaillés en font un véritable plaisir pour les yeux. De plus, ces qualités ont l'avantage d'accentuer le réalisme des changements météorologiques.

Sous la pluie, la visibilité diminue considérablement.

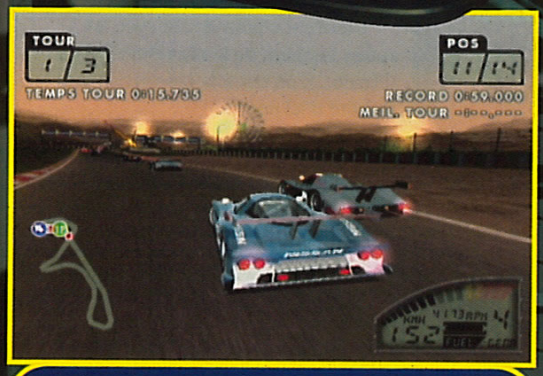
Au Mans, il est impossible d'éviter la nuit. Ben ouais, en 24 heures...



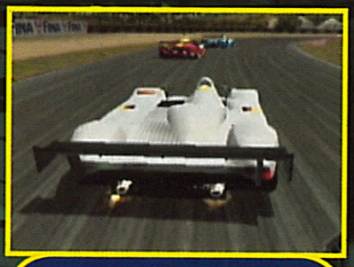
La majorité des courses se déroulent cependant en plein jour.



C'est en dépassant à l'intérieur que l'on prend le moins de risques. Car les concurrents n'hésitent pas à jouer des ailes et des portières...



Les dépassements sont fréquents, les accrochages aussi. Mais les voitures ne subissent aucun dégât.



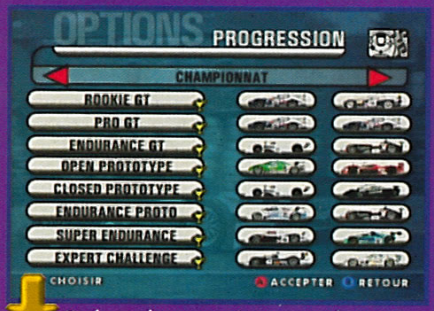
Les pneus fument au freinage, et des flammes jaillissent des pots d'échappement lors des rétrogradages.

DE GRANDES MARQUES

Dans 24 Heures du Mans, on retrouve la plupart des vrais bolides qui participent à cette compétition. Porsche, Jaguar, Mercedes, Audi, BMW, Nissan... Les célèbres monstres d'acier sont tous là, il y en a près de cinquante...

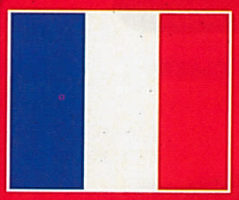
Les Nissan sont hyper compétitives. Elles sont idéales pour les compétitions de niveau très élevé...

La BMW marche très fort, mais son manque de vitesse de pointe s'avère problématique dans les longues lignes droites du Mans...



Un écran de progression permet de visualiser les championnats et voitures qui ont été gagnés.

Ce proto Toyota est redoutable pour la grande course d'endurance. On flirte avec les 320 km/h dans les lignes droites...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MELBOURNE H.
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE D'ENDURANCE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 87%

Une bonne cinématique, rythmée. Des menus moyens, mais simples à utiliser.

GRAPHISMES 93%

Très réussis ! C'est fin, coloré, et les décors sont travaillés.

ANIMATION 92%

Rien à dire, tout va vite, et aucun ralentissement ne vient gâcher le plaisir.

MUSIQUE 85%

Assez sympa, mais on s'en passe facilement lors des courses.

BRUITAGES 85%

Assez complets, mais trop discrets. Le son des moteurs manque de pêche.

DUREE DE VIE 90%

Le nombre de circuits et d'épreuves est satisfaisant. Et puis il y a les 24 heures.

JOUABILITE 88%

Pas dur de diriger les bolides. Un comportement plus subtil aurait été agréable.

INTERET 90%

Des grosses qualités visuelles, beaucoup de plaisir pad en main. Les amateurs de caisse prendront sûrement leur pied.

Vampire Chronicle

Vampire Chronicle for Matching Service est une compilation des trois épisodes de Vampire, appelé aux Etats-Unis Darkstalkers. Bien sûr avec les capacités de la Dreamcast, Capcom nous propose une adaptation de l'arcade à l'identique, loin des graphismes de la Saturn !

AVIS OUI, MAIS...

La série des Vampire est sympa. Ce n'est certes pas la plus connue de Capcom, mais elle possède une ambiance unique, originale, amusante, à base de caricatures de monstres de séries B. L'animation des persos se rapproche de celle de la série des Marvel sans atteindre toutefois ses sommets. D'une façon générale, le jeu est beaucoup moins abouti que la plupart des autres productions de Capcom, moins de persos (une dizaine), moins de modes, moins de technicité dans les combats, etc.

SWITCH

Cette série a déjà été déclinée en quatre parties : Vampire Hunter 1 et 2, Savior 1 et 2. Toutes les quatre sorties respectivement en arcade puis sur Saturn. Vampire a son ambiance à lui et un charme en provenance directe des films d'horreur. Le héros du jeu, un vampire, se nomme Donovan. Quant aux autres, vous les avez peut-être déjà incarnés dans des productions Capcom : Morrigan, Sasquatch, l'abominable homme des neiges, Dimitri alias Frankestein, Bishamon dit "la momie", ils sont tous là, soit une dizaine en tout. Deux modes sont proposés, Arcade et Training. C'est un peu maigre mais ce manque est compensé par la possibilité de choisir le style de combat de chaque épisode de la série : Hunter, Savior ou Savior 2. Une fois que l'on a sélectionné son personnage, on peut à nouveau déterminer sa façon de combattre. Ce qui fait que l'on peut jouer avec les règles de combat de Vampire Hunter tout en utilisant les techniques de Vampire Savior 2. Les possibilités sont donc assez nombreuses. Le déroulement du jeu est assez classique, un contre un, avec des variantes dans la gestion des barres de spécial ou dans le déroulement des rounds.

100% Capcom

A part ça, c'est du 100% Capcom. Les personnages réagissent un peu comme dans la série des Marvel, et autres X-Men vs SF. C'est-à-dire que le déclenchement de coups simples produira à l'écran des animations impressionnantes. Les combats deviennent tout de suite très mouvementés, mais pas autant que dans Marvel vs Capcom 2. Cela dit, cette compilation distribuée en édition limitée n'intéressera sûrement que les fans de cette série.

Bishamon se met en garde en se réfugiant dans son socle.

Jedah est le boss de fin de niveau. Un énorme bébé fait office de fond d'écran.

Donovan, le vampire et néanmoins héros de cette série. Voilà une incantation qui fait mal.

Morrigan, une des stars de la série. Admirez le soleil en arrière-plan.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : 4 BLOCS
- Compatible : PURPURU

PRESENTATION	*Un DA pour l'intro, des menus old style, un joli packaging.*	80%
GRAPHISMES	*Belles couleurs, décors soignés. Les persos sont moins bien.*	82%
ANIMATION	*Assez speed et certaines animations sont imposantes.*	85%
MUSIQUE	*Des remix des thèmes bien connus des fans.*	80%
BRUITAGES	*Bing, Bang, Boum, Paf, Pouf et tous leurs amis...*	88%
DUREE DE VIE	*Bof, on est loin d'un SF Zero 3 ou d'un Soulcalibur.*	75%
JOUABILITE	*Du 100% Capcom.*	85%

INTERET 80%

Un petit titre de Capcom, avec son atmosphère à lui. Mais il y a mieux.

Mégahit

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

Medal of Honor débarque enfin sur Playstation. Très attendu depuis sa présentation en mai dernier, le principe de jeu n'a pas changé d'un poil et reste toujours aussi accrocheur: un Doom-like à l'ambiance très particulière et à l'action aussi variée que soutenue.

Medal of Honor Resistance se déroule au tout début de la Seconde Guerre mondiale. Manon, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, fait ses premières armes dans la Résistance. La France vit une période très difficile sous la botte des Nazis et du régime de Vichy. Manon va tout mettre en œuvre pour repousser l'ennemi hors de nos frontières, en accomplissant différentes missions. Sera-t-elle admise dans le cercle très fermé de l'OSS, les services spéciaux anglais ? Des ruelles de Paris aux rues poussiéreuses de Casablanca, en passant par les fouilles archéologiques en Grèce, votre patriotisme va vous entraîner dans des aventures épiques.
Les voyages forment la jeunesse, paraît-il... les vôtres vont certainement vous pourrir la vie ! Comme dans le premier épisode, la vue est subjective: vous voyez l'action par les yeux du personnage que vous dirigez.

Wie geht's ?

Les éléments du décor défilent donc devant vous en fonction de vos déplacements. Différentes actions peuvent être exécutées: s'accroupir, sauter, se planquer contre un mur, se pencher, actionner des interrupteurs ou ouvrir des portes. Votre personnage peut également "straffer", c'est-à-dire se déplacer latéralement. Ce mouvement se révèle très utile pour se décaler d'une ligne de tir ennemi.
Faire face aux Allemands et autres collabos demande un sérieux arsenal. Vous allez vous en constituer un au fil des campagnes: pistolets, fusils, mitraillettes, grenades et autres armes lourdes sont de la partie. Les munitions, comme toujours dans ce genre de jeu, ne sont pas illimitées. Il faudra piller les cadavres des ennemis abattus. Quelques chargeurs sont aussi dissimulés dans des caisses ou dans des lieux secrets qu'il convient de découvrir. Pour votre santé, trois types d'objets vous permettent de reprendre des forces: la potion médicinale, la trousse de premiers soins et la trousse de chirurgie.

Was ist das ?

Les missions, à la différence du premier épisode, sont plus axées sur l'action et restent très linéaires. Même si certaines d'entre elles demandent de petits efforts de réflexion, les objectifs restent globalement les mêmes durant tout le jeu: avancer, tuer vos ennemis, récupérer certains objets, détruire camions, canons et autres tanks et actionner divers interrupteurs. Medal of Honor n'en est pas pour autant lassant.

Ausweiss ! Schnell !

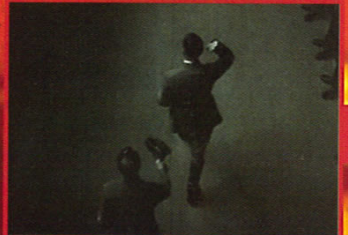
L'ambiance exceptionnelle, les nombreuses scènes cinématiques (tirées de documentaires d'époque, en noir et blanc), la prise en main excellente relancent toujours l'intérêt du jeu. Ajoutez à cela différents modes de jeu en Multijoueur et des cartes secrètes pour des affrontements sans merci et vous obtiendrez alors l'un des meilleurs Doom-like de la Playstation. Amateurs du genre, à vos manettes.

Certaines portes ne s'ouvrent qu'à l'explosif. Faites péter le champagne !

AVIS OUI !

Le premier épisode m'avait surpris par sa qualité et j'attendais celui-ci impatiemment. Ô joie ! Ce nouveau Medal of Honor est aussi réussi que le premier volet. La prise en main est très bonne et le personnage réagit au quart de tour. Un vrai régal. L'ambiance est toujours aussi réussie. Seuls reproches: la qualité approximative des adversaires (légèrement trop cubiques), la linéarité des niveaux et le mode Multijoueur quelque peu confus.

NIIICO

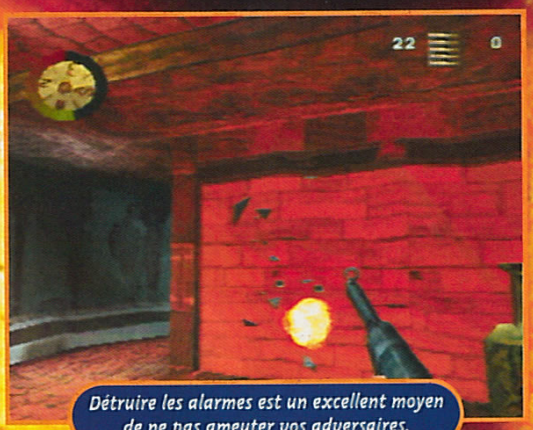


AVIS YO !

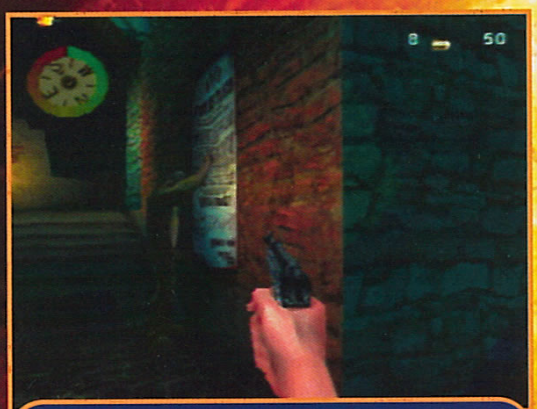
Medal of Honor a cartonné, ce deuxième opus devrait faire de même. Le scénario est intéressant, mais l'action se résume avant tout à tirer à tout va. Et les cibles ne manquent pas. Il faut bien réfléchir un peu entre deux massacres, mais pas de migraine à craindre. On se prend tout de suite au jeu grâce à une jouabilité sans faille et les commandes offrent un grand confort, surtout en utilisant le dual shock. Medal of Honor Resistance est indiscutablement le meilleur Doom-like sur Playstation !

AHL

Casablanca. Une de vos nombreuses missions : faire exploser des camions citerne.



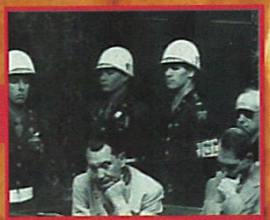
Détruire les alarmes est un excellent moyen de ne pas ameuter vos adversaires.



Un Allemand en train de pisser sur un ordre de mobilisation ! Et pourquoi pas un Kaël le mytho avec des yeux bleus ?

Il n'est pas rare qu'un ennemi blessé à mort défouraille en s'effondrant. Un conseil, restez à l'écart.

Des scènes d'actualités de l'époque ponctuent le déroulement du jeu.



ACH, LA GUERRE, GROß MALHEUR !

Comme tout Doom-like qui se respecte, Medal of Honor Resistance ne fait pas dans la petite armurerie de grand-mère. Du petit calibre (un pistolet) à la charge creuse (un Panzerfaust), en passant par le plus efficace (un fusil de sniper), vous trouverez ici votre bonheur. Ach zo maroon.

La mitraillette est efficace quand l'ennemi arrive en nombre. Une bonne rafale et on n'en parle plus.

Il est parfois possible de s'emparer d'une mitrailleuse lourde. Ça dépiaute un camion en moins de deux !

Les cocktails Molotov sont efficaces contre tout type d'ennemis. Ils peuvent même détruire des tanks.

Le Panzerfaust est de loin l'arme la plus destructrice. Vous devrez souvent l'utiliser.

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

SNIPER ALLEY

On ne le dira jamais assez : pas de bon Doom-like sans mode Sniper ! Medal of Honor Resistance est un bon Doom-Like ! Malheureusement, le fusil à lunette n'est disponible que dans certaines campagnes — hélas ! Quoi qu'il en soit, il est d'une efficacité redoutable.

Un garde allemand est à son poste.

Choisissez le fusil de sniper...

Visez la tête, et le tour est joué.

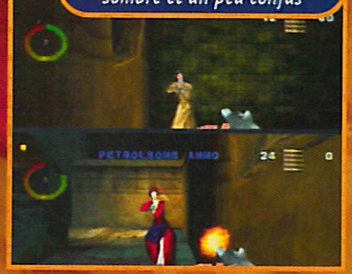
Il arrive parfois que les Allemands vous pourchassent en side-car. Utilisez votre fusil d'assaut pour les arrêter.

Pieds, bras, jambes, torse, tête... l'impact de votre tir a beaucoup d'importance. Une balle dans la tête et l'adversaire meurt immédiatement.

Les archéologues de la troisième campagne constituent un danger. Tirez dessus, il en jaillira une surprise.

Quatre des plus grands criminels de l'Histoire : Hitler, Mussolini, Goering et Himmler. Fumiers de lapin !

Le mode Deux Joueurs est trop sombre et un peu confus



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : DREAMWORKS**
- **Éditeur : ELECTRONIC ARTS**
- **DOOM-LIKE**
- **1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : EXCELLENT**
- **Difficulté : PEU ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : OUI (1 BLOC)**
- **Compatible : DUAL SHOCK**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION — 88%

De belles séquences cinématiques entre les différentes campagnes.

GRAPHISMES — 85%

Si les personnages sont très cubiques, les décors sont en général plutôt réussis.

ANIMATION — 90%

Le mouvement des adversaires que vous abattez est très réaliste.

MUSIQUE — 85%

Les thèmes proposés sont les mêmes que dans l'épisode précédent.

BRUITAGES — 86%

Les voix sont agréables et renforcent l'ambiance du jeu.

DUREE DE VIE — 80%

Une difficulté progressive et bien dosée. Les niveaux sont variés et nombreux.

JOUABILITE — 90%

Excellente prise en main. Jouez avec le Dual Shock pour plus de précision.

INTERET — 91%

Si les niveaux sont assez linéaires, ce nouveau Medal of Honor nous surprend par la richesse de son ambiance. Un excellent Doom-like.

INCREDIBLE CRISIS

Derrière ce nom qui peut prêter à confusion se cache un titre vraiment original: Incredible Crisis, ou les aventures de la famille la plus malchanceuse de l'univers. Ce sont les enfants qui vont être contents.

Et voici le véhicule caché dans Ridge Racer V. C'est Zano qui va être content...

AVIS OUI, MAIS...

Avec Incredible Crisis, on s'amuse vraiment. Le graphisme est très réussi. Mais une fois le jeu terminé, le CD risque d'échouer dans un coin de votre chambre. En plus, la difficulté de ce titre n'est pas progressive. On passe certains niveaux en 10 secondes, d'autres en une demi-heure. Par contre, c'est le titre idéal pour les enfants qui souhaitent jouer comme leurs grands frères ou leurs parents. Si un jour, vous apercevez ce titre à prix réduit (très réduit) dans une boutique, sautez sur l'occasion. Il vous fera rire quelques heures.

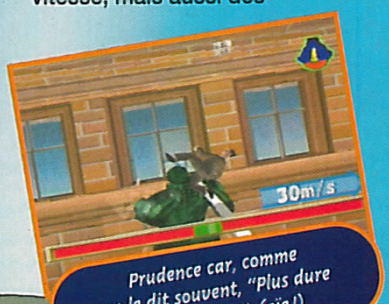
KAEL

Impossible de classer ce jeu dans une catégorie particulière. Incredible Crisis peut se targuer d'offrir aux joueurs un maximum de sensations à travers 24 mini-jeux. Tout commence par un petit-déjeuner familial durant lequel la grand-mère annonce son 80e anniversaire, avant que chacun ne parte vaquer à ses occupations. Le problème dans cette famille, c'est qu'elle a la poisse! Taneo (le père) va de malchance en malchance. Le jeu débute donc par une petite séance de danse au travail (comme le pratiquent souvent les Japonais). Cette épreuve reprend le principe des jeux de danse qui font fureur en ce moment: il faut appuyer sur les bonnes touches au bon moment. La suite s'enchaîne très, très rapidement, et, pour le bon père de famille, cela devient une question de vie ou de mort. Une fois que vous aurez mené Taneo à bon port *(home sweet home)*, vous accompagnerez la mère, gentiment partie faire des courses, dans ses mésaventures. Et, enfin, ce sera au tour des enfants de se sortir de la poisse. Les épreuves sont diversifiées, et demandent de la vitesse, mais aussi des réflexes, de la compréhension et... du rythme! Chaque situation vécue par cette famille "Pad'bol" semble surréaliste.

Humour et parodie

Et l'attitude très digne des personnages face aux événements est vraiment désopilante. De plus, tous les titres de séquence détournent ceux de films connus: cela va de "Vol au-dessus d'un nid de coucou" à "Titanic", en passant par "Independence Day", qui devient pour l'occasion "Independence Bay ". La seule ombre au tableau est l'absence d'un mode 2 joueurs. Il est vrai qu'il aurait été difficile d'inclure un second participant, mais avec une telle option, la durée de vie aurait été allongée. C'est dommage, car il n'y a que celui qui tient la manette qui s'amuse. Les spectateurs iront vite voir ailleurs...

Dans chaque mini-jeu, des scènes cinématiques très drôles servent de fil conducteur à l'histoire.



Prudence car, comme on le dit souvent, "Plus dure sera la chute". (aïe!)

Les épreuves les plus funs sont également les plus physiques. Ici, il faut écoper l'eau du bateau en tapant comme un malade sur son paddle.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: TITUS
- Éditeur: VIRGIN
- MULTIGENRE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION	Menus très clairs. Une intro drôle et bien rythmée.	86%
GRAPHISMES	Décors simples et personnages un peu cubiques.	84%
ANIMATION	Admirable. Pas de ralentissement (sauf dans la scène du shoot).	88%
MUSIQUE	En prêtant l'oreille, on se rend compte qu'elle est répétitive.	80%
BRUITAGES	Dans l'esprit du jeu.	88%
DUREE DE VIE	Deux ou trois heures pour en voir le bout.	82%
JOUABILITE	Elle change pour chaque mini-jeu, mais reste instinctive.	82%

INTERET 85%

C'est l'archétype du jeu accessible à tous, mais la durée de vie est trop faible.

Mégahit

READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2

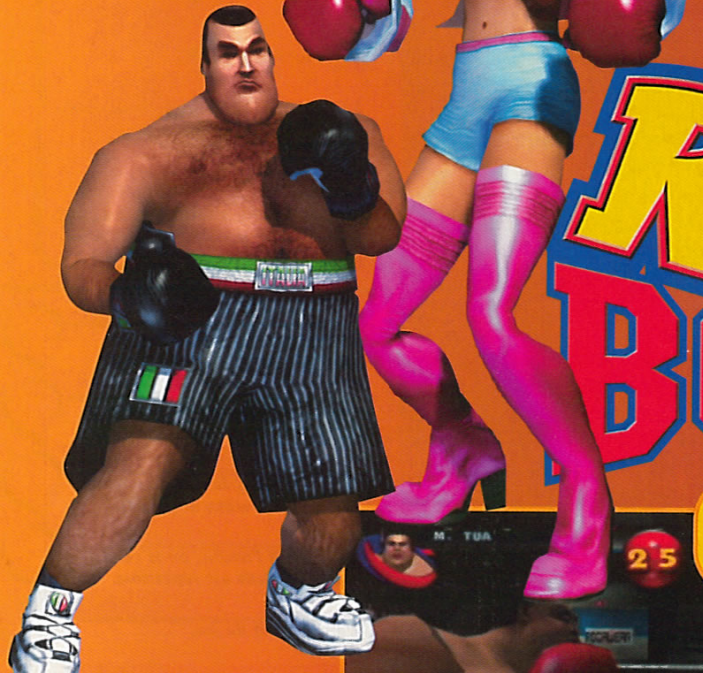
Ready to Rumble fut l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast, l'un des plus fun, l'un des plus jouables, l'un des premiers. Bref, une référence... Voici donc logiquement la suite. Car quand un soft marche bien...

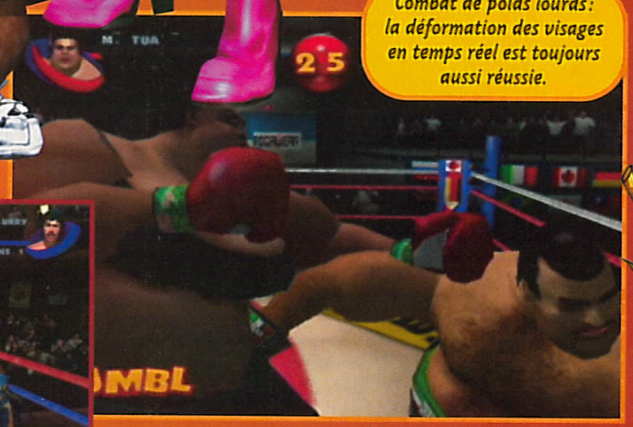
Disons-le tout net: Ready to Rumble est génial. Son excellent principe relance le concept de boxe sur console, un sport en général maltraité et plutôt austère. Ici, les règles de la boxe sont relativement respectées, mais avec toutefois quelques variantes. A chaque coup puissant porté à l'adversaire, une des lettres du mot "rumble" apparaît en bas de l'écran. Une fois le mot entier reconstitué, on appuie sur les deux boutons de garde, et le boxeur peut alors effectuer des Combos dévastateurs d'une force peu commune. La nouveauté, c'est que la Furie est désormais double, voire triple, et après avoir reconstitué le mot, on peut surligner les lettres pour déclencher une furie encore plus dévastatrice.

Modes et travaux

Trois modes sont proposés, Arcade, Championnat, et un petit nouveau, Équipe.
Comme auparavant, le mode Championnat, propose de nombreux entraînements, obligatoires pour accéder aux combats pour le titre de champion. On retrouve les éléments qui ont fait le succès du premier épisode. Tous les styles de préparation sont possibles, et on peut même doper son molosse avec des prises de vitamines ou de produits plus ou moins licites. Les exercices d'entraînement (lever de poids, saut à la corde, sac de sable, aérobic, etc.) sont vraiment bien réalisés. Ils permettent d'apprendre à jouer comme un pro, même si la technique du débutant ("j'appuie sur tous les boutons à fond la caisse") fonctionne à peu près. Les personnages sont vraiment variés, et tous les gabarits, du poids plume au poids lourd, sont représentés. Bref, il y en a pour tous les goûts, et même pour les fans de stars, puisqu'on peut croiser sur le ring Shaquille O'Neal ou encore Michael Jackson. Bref, tout est là pour s'éclater, même si on n'aime pas la boxe, grâce à la jouabilité instinctive et au côté fun de ce soft. R2R2 est ce qui se fait de mieux dans le genre, toutes consoles confondues.

L'énorme boss n'est pas très difficile à battre en mode Arcade et en mode Facile. Dès qu'on change ces paramètres, ça devient très chaud.





Combat de poids lourds: la déformation des visages en temps réel est toujours aussi réussie.

Les effets de la "Rumble Fever" sont vraiment beaux. Vivement la version PS2!

AVIS OUI!

Ce nouveau Ready to Rumble a une pêche d'enfer. La prise en main est immédiate, les menus d'entraînement sont bien foutus et permettent de découvrir toutes les subtilités de ce jeu qui paraît bourrin de prime abord, mais qui ne l'est pas du tout! Les ziques sont entraînantes et les bruitages nombreux. Graphiquement, c'est super: ecchymoses, tatouages, animation d'enfer... Bref, ça tape! D'une manière générale, le jeu a bien évolué et il est beaucoup plus difficile. C'est sacrément bon!

SWITCH

Les présentations des boxeurs sont toujours aussi poilantes. Ici, la grosse mama fait son show.

Le "Rumble Time" est désormais plus intense, avec une possibilité d'accumuler trois fois le Rumble normal. Ça fait très mal.

Admirez les tatouages : le souci du détail est ici omniprésent.

Les persos cachés ont vraiment des dégaines étonnantes, comme cet Ecossais au look punk à donf.

J'SUIS TROP LA STAR !

Vous êtes mégalo ? Nous aussi, on a carrément kiffé le fait de pouvoir chopper la grosse tête et d'incarner des stars comme Michael (I love u) Jackson, Shaq', ou encore Prince. C'est un régal de mettre des grosses droites à Bambi ou de faire les pas de danse de Prince (alias CG Thunder). Non, c'est pas de la mytho à la Kaelo, c'est que du vrai. Regardez les images !

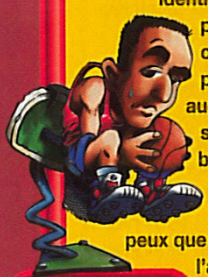
Shaq Attaq : c'était la dernière apparition de Shaquille, star du basket et du rap, dans un jeu vidéo. Le voici de retour dans ce nouvel épisode de R2R.

Ouh ! I love u ! C'est bien lui. Michael Jackson, le seul homme sur Terre à n'être ni blanc ni noir, mais tout gris (et encore...).

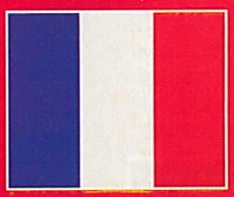
Même si les développeurs n'ont pas inclus son nom d'artiste, vous avouerez que la ressemblance est frappante avec le nain pourpre de Minneapolis.

AVIS OUI, MAIS...

Ready 2 Rumble est un jeu vraiment fun. La jouabilité a été parfaitement étudiée, ce qui rend le gameplay très agréable. Ce second volet est identique au précédent, et c'est tout le problème. Rien n'a vraiment changé... Bon, les combattants sont plus nombreux, mais on ne constate aucune véritable innovation, seulement des améliorations. Si la boxe est un sport que vous adorez, sautez sur ce jeu. Mais si vous possédez déjà le premier, je ne peux que vous conseiller d'attendre et de l'acheter en occasion...



KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : SEGA
- BOXE DÉLIRE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : 4 BLOCS
- Compatible : PURUPURU ARCADE STICK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 94%

Excellente. Les menus sont clairs et l'intro est carrément géniale.

GRAPHISMES 93%

Les stars sont bien modélisées, les effets très beaux, l'animation poilante...

ANIMATION 90%

Fluide. Les mouvements sont réalistes et les combats rapides.

MUSIQUE 91%

Funky avec une pêche d'enfer. Idéale pour ce genre de jeu.

BRUITAGES 90%

Excellents, variés, complets, ils ressortent bien et sont bien samplés.

DUREE DE VIE 93%

Un mode Championnat excellent et plein de persos délirants à débloquer.

JOUABILITE 90%

Géniale ! Les contrôles sont bien paramétrés et quasi parfaits.

INTERET 93%

Top moumoute ! Encore plus fort que le premier, avec de nouveaux modes et des vraies stars dedans. Une jouabilité instinctive et bien étudiée.

MS. PAC-MAN
MAZE MADNESS

C'est une certitude : les jeux d'arcade des années 80 reviennent à la charge. Moins d'un an après la sortie de Pac-Man World, c'est au tour de Ms. Pac-Man d'être adapté sur Playstation. Tu le crois, ça ? © AHL, 1976.

GARE À VOUS

A la différence du jeu d'origine, ce Ms. Pac-Man Maze Madness est truffé d'ennemis et demande parfois un peu de réflexion pour accéder à de nouveaux niveaux.

Attention à ces pierres qui dévalent les pentes ! Si elles vous heurtent, votre barre d'énergie va beaucoup diminuer.

Certains blocs doivent être détruits à l'aide de caisses de dynamite. Pensez à vous écarter, car le souffle de l'explosion provoque des dégâts.

Certains niveaux sont truffés de monstres : une momie d'un côté, une chenille d'une autre. Trouvez la pastille d'énergie pour les gober.

La version originale de Ms. Pac-Man est disponible d'entrée de jeu dans les options. Pas besoin de la débloquer en terminant tel ou tel niveau.

Après un épisode à mon goût très réussi de Pac-Man World, Namco remet le couvert et propose un jeu du même genre : Ms. Pac-Man. Si Pac-Man World était résolument orienté plates-formes, ce Ms. Pac-Man est un véritable retour aux sources, même s'il conserve quelques phases de réflexion. Le principe du jeu est très simple : vous dirigez votre personnage à travers différents labyrinthes tout en 3D et devez accomplir différentes actions pour passer au niveau suivant. La première chose consiste à engloutir un maximum de pastilles d'énergie. Certains passages ne s'ouvriront que si vous avez accumulé un nombre défini de pastilles. D'autres portes, de couleur, ne peuvent être déverrouillées qu'avec la clé de couleur correspondante. Enfin, comme dans le jeu original, vous avez la possibilité d'avaler des fruits le long du parcours. Ils sont au nombre de 7 : la cerise, la fraise, l'abricot, le bretzel, la pomme, la poire et les bananes. Généralement dissimulés dans des recoins durs à atteindre, ces fruits vous donnent accès à de nouveaux niveaux en mode Multijoueurs. Encore faut-il tous les récupérer et ce n'est pas toujours très simple ! Enfin, sachez qu'il faudra aussi pousser certains blocs ou en faire exploser d'autres pour progresser dans les niveaux. N'en déplaise à certains, cette phase de jeu demande parfois un peu de réflexion. Un mode Multijoueurs est aussi disponible et repose sur trois modes de jeux distincts : le Dot Mania, dans lequel le premier joueur qui arrive à gober 80 pastilles gagne la partie ; la Marque du Fantôme, qui consiste à avaler 50 pastilles et à attraper Pac Personne ; la Bombe DA, dont le but est de ne pas posséder la bombe à la fin du compte à rebours (une partie de chat et souris, en quelque sorte).
Un jeu très complet donc, que ce soit en solo ou à plusieurs.

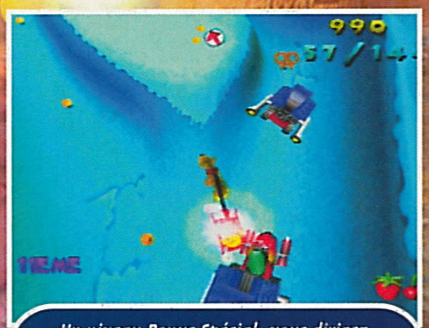
AVIS OUI !

C'est tout à fait le genre de jeu que j'apprécie : une prise en main excellente, des niveaux variés même si le principe est toujours le même, 180 labyrinthes de folie et un plaisir immédiat. Evidemment, le jeu a évolué depuis 1981, mais on retrouve tous les éléments qui ont fait son succès, comme le fait de gober pastilles, fantômes et fruits. Notez qu'une version originale du jeu est disponible dans le menu. A 299 francs, Sony fait un effort. Il serait dommage de passer à côté de ce jeu !

NIIICO

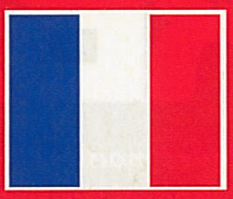
Le niveau de glace est hanté par le terrible Pac Foot. Il fait trembler le sol et chuter de lourdes stalactites.

Il faut parfois heurter violemment certains obélisques pour franchir un large précipice.



Un niveau Bonus Spécial : vous dirigez un traîneau à travers un boyau de glace, peuplé de fantômes à motoneige. Amusant !

Pour franchir les plaques de lave, une seule solution : pousser les blocs de glace dessus et traverser rapidement.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- ARCADE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

AVIS YO !

J'ai beau avoir gardé un bon souvenir de Ms. Pacman, je me demandais quand même ce qu'elle venait faire sur PS. Mais ce n'est pas un bête remake et je me suis bien amusé dès la première partie. La jouabilité est excellente et le mélange action-réflexion (pas trop prise de tête) fonctionne. C'est un jeu très fun dont le seul défaut est de ne pas être proposé à un prix Platinum. On ne passerait pas des soirées entières à jouer à Ms. Pacman, mais ça fait bien l'affaire pour les plus jeunes ou ceux qui ne recherchent qu'un moment de détente.

AHL

PRESENTATION — 85%
Voix en anglais, textes en français. Quelques séquences cinématiques.

GRAPHISMES — 82%
Hormis les niveaux en Multijoueur, ils sont en général de qualité.

ANIMATION — 89%
Vu le principe, aucun problème...

MUSIQUE — 85%
Assez variée, elle colle bien à ce genre de jeu.

BRUITAGES — 80%
Plus classiques, tu meurs ! On retrouve les bruitages de la version originale (1981).

DUREE DE VIE — 90%
Le jeu n'est pas très compliqué. Mais le terminer à 100 % demande de gros efforts.

JOUABILITE — 90%
La prise en main est très bonne et Ms. Pac-Man répond au quart de tour.

INTERET — 84%
Ms. Pac-Man Maze Madness s'inscrit dans la lignée de Pac-Man World : de la réflexion, pas mal d'action et un plaisir de jouer évident.

URBAN CHAOS

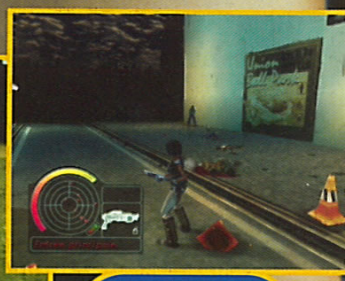
Sorti il y a quelques mois sur Playstation, Urban Chaos arrive ce mois-ci sur Dreamcast. Quoi de nouveau dans cette adaptation ? Il semblerait que l'on y retrouve la même ambiance, les mêmes niveaux et, hélas, les mêmes défauts.

Vivre dans les grandes cités, c'est pas tous les jours la teuf'. Mis à part quelques feux d'artifices organisés de temps à autre par le commissariat de proximité ou le lâcher de frigos du 15e étage, les moments de détente sont plutôt rares. Eidos a pensé à nous et propose avec Urban Chaos un moyen de se décharger les nerfs sans passer par la case prison. Pour ce jeu en 3D, l'action se déroule en un futur proche, dans une ville où une prédiction de Nostradamus est sur le point de se réaliser. Nostradamus, pour vous situer un peu le personnage, c'est un peu comme Paco Rabanne, mais en plus vieux encore. L'un écrit des poèmes et annonce par leur biais des mauvais présages, l'autre crée des parfums et des fringues de luxe et prédit chaque été, la chute de la station Mir sur Terre. Bref, dans cette ville futuriste, on attend l'arrivée du roi de la terreur et la destruction imminente du monde. Autant dire qu'il y a de l'ambiance dans les cités. La police met en place des forces d'interventions spéciales pour tenter de faire régner l'ordre. Darci, le personnage que vous incarnez, fait partie de cette troupe d'élite. Au cours du jeu, différentes missions doivent être accomplies : dénicher un indic' et le questionner, retrouver l'arme d'un crime...

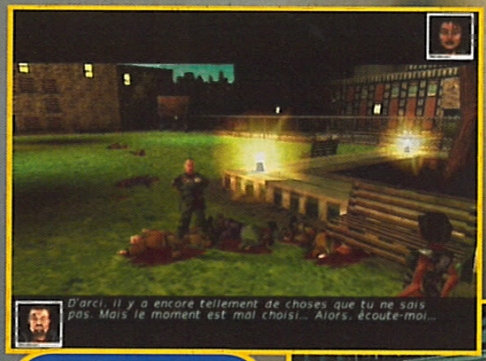
Flic en banlieue chaude

Libre à vous de vous déplacer où bon vous semble dans la ville et de questionner la personne de votre choix : en fonction des dialogues, différents indices vous permettront de mener à bien votre enquête. On peut même emprunter des véhicules et mener de folles courses-poursuites dans les rues bondées de piétons. Un mode d'entraînement est disponible pour vous apprendre à maîtriser les mouvements de base de votre personnage ; une phase de jeu un peu pénible à cause d'une jouabilité douteuse, mais indispensable avant de vous plonger dans la partie.

L'entraînement de baston en début de partie n'est pas inutile : vous affronterez de nombreux gangs à mains nues.



Quand la situation l'oblige, il faut faire parler la poudre avec votre flingue à double canon.



De multiples séquences cinématiques viennent ponctuer vos missions et vous rencardent sur vos nouveaux objectifs.

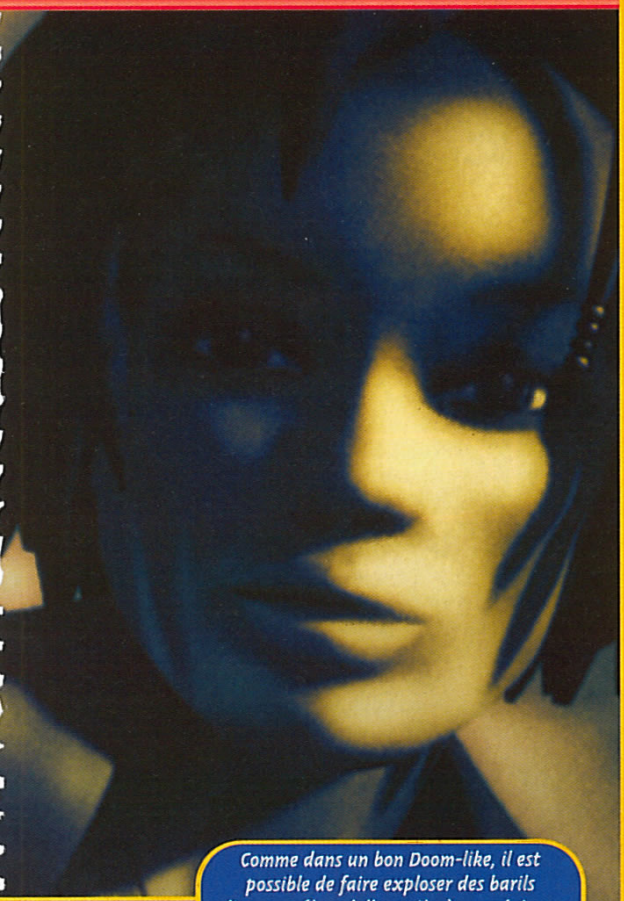
Des animations dans le décor viennent enrichir l'ambiance du jeu : les feuilles au sol s'agitent au gré du vent.

On peut entrer dans certains établissements fort mal fréquentés, comme cette boîte de nuit. Le port du pistolet y est recommandé.

AVIS OUI, MAIS...

Après une version Playstation pas très réussie, on était en droit de s'attendre à une réelle amélioration de la prise en main : il n'en est rien, hélas. Ce jeu souffre toujours d'un manque cruel de précision. Réussir à sauter convenablement d'un point à un autre, surtout entre deux caisses, demande une grande maîtrise de ses nerfs. Idem pour les phases de conduite, où les véhicules réagissent un peu n'importe comment. Or, la jouabilité est à mon sens ce qui importe le plus dans un jeu vidéo, et là, il y a comme un problème !

NIIICO

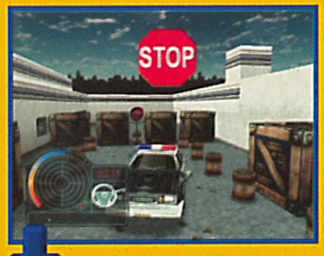


RAMPEZ !

Au début de votre carrière, il est obligatoire de passer par une phase d'entraînement. Elle se déroule en trois phases: escalade, baston et conduite. Pour chacune, on vous demande d'effectuer un parcours particulier et de réussir différentes actions.

Le parcours d'escalade demande une bonne maîtrise du personnage: on grimpe, on saute sur des caisses et on s'accroche à des câbles...

La phase de baston vous apprend les mouvements de base de votre flic de choc: coups de pied, coups de poing, combos en tout genre...



L'épreuve de conduite est une des moins réussie de l'entraînement: la voiture est trop capricieuse.

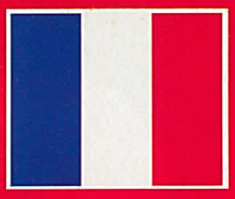
Comme dans un bon Doom-like, il est possible de faire exploser des barils d'essence (à 35 dollars pièce) pour évincer plus rapidement vos adversaires.

Quand un ennemi vous met en joue, une icône verte apparaît et vous prévient d'un danger imminent. Il faut réagir vite: courir et/ou riposter.

AVIS NON !

Urban Chaos ne m'a pas convaincu du tout, les graphismes sont sombres et décolorés, les ziques puent carrément. Les missions à deux francs, du style arrestation de malfrats ou accident de la route, m'ont saoulé ; je prends suffisamment de précautions pour éviter ce genre d'ambiance dans la vraie vie, c'est pas pour la retrouver sur DC.
En plus, le personnage du jeu ne se manie vraiment pas facilement, ce qui rend le plaisir de jeu vraiment minime.
Bref, moi, j'ai pas aimé ! Et je pense que vous n'aimerez pas non plus.

SWITCH



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: MUCKY FOOT
- Éditeur: EIDOS
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: DÉLICAT
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: KIT VIBRATION
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION 85%
Des séquences cinématiques de qualité viennent ponctuer les missions.

GRAPHISMES 88%
Assez réussis dans l'ensemble. De belles textures, variées et colorées.

ANIMATION 85%
Pas de ralentissement à signaler mais des mouvements parfois farfelus.

MUSIQUE 85%
Une bonne musique d'ambiance qui se fait entendre quand il le faut.

BRUITAGES 88%
De très bonne qualité. Les dialogues sont pour une fois bien réalisés.

DUREE DE VIE 87%
La difficulté augmente progressivement et l'on se familiarise avec les commandes.

JOUABILITE 75%
Bonne prise en main, mais la gestion des sauts tient du hasard.

INTERET 80%

Cette version a conservé les défauts de la version Playstation: une gestion des sauts et de la conduite très hasardeuse.

18 WHEELER

"Je n'ai besoin de personne avec mon 38 tonnes! Je roule à plus de 100, et je mets tout à feu et à sang... Je n'ai besoin de personne avec mon 38 tonnes!..."

Les accidents sont souvent spectaculaires...

Eighteen Wheeler est un jeu bien connu des adeptes de l'arcade. Au volant d'énormes camions américains, le joueur se livre à des rodéos sauvages au beau milieu des pauvres usagers de la route... Et il fallait s'y attendre, c'est le carnage: les trucks défoncent tout sur leur passage. Comme Crazy Taxi, le jeu ne regorge pas de modes véritablement différents. Un mode Arcade, une école de pilotage, un Score Attack, un mode Deux joueurs, c'est tout. Le mode Net Ranking n'est réservé pour l'instant qu'aux autres joueurs de la planète.

Duels fratricides

Le mode Arcade est le plus sauvage. Une série de quatre courses relient des grandes villes américaines: Las Vegas, San Francisco... Les courses durent entre 2 et 3 minutes. Si l'adversaire principal de ces duels est l'autre camion, on s'aperçoit rapidement que le temps n'est pas notre allié non plus. En effet, la marge n'est pas grande pour atteindre les check points. Alors, pour glaner quelques précieuses secondes, il faut cartonner une camionnette violette qui rapporte trois secondes de bonus. Cette caisse se rencontre fort heureusement assez souvent pendant les runs...

C'est gros un camion...

Le deuxième mode important est celui intitulé Parking. Ici, on dispute de petits runs visant à tester notre habileté et notre sens de la trajectoire. Les épreuves sont variées, mais la plupart du temps, elles se résument à négocier des 90° serrés ou à garer son camion dans des trous de souris. Le temps est là aussi limité. Et on est pénalisé de quelques secondes si l'on touche les

La boite de vitesses est simple: Un rapport lent et un rapide.

En bousculant cette camionnette, on gagne trois secondes de bonus...

AVIS OUI, MAIS...

J'aime ce genre de jeu! Ce n'est pas un Crazy Taxi en camion, mais presque... Eighteen Wheeler est nettement moins speed et un poil moins bourrin. Mais bon, c'est vraiment original et on s'amuse beaucoup. En particulier, le mode Parking est carrément inattendu. Mais quand on y prend goût, c'est l'éclate. Bref, le seul gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu est sa durée de vie. Même pour de l'arcade, ça reste vraiment trop léger, et il n'y a pas assez de trucs cachés à découvrir...

ZANO

On a le choix entre quatre jolis monstres de la route. Chacun a ses caractéristiques...

Le rival ne va pas hésiter à vous balancer des caisses pour vous ralentir. Alors, autant faire de même!

AVIS OUI, MAIS...

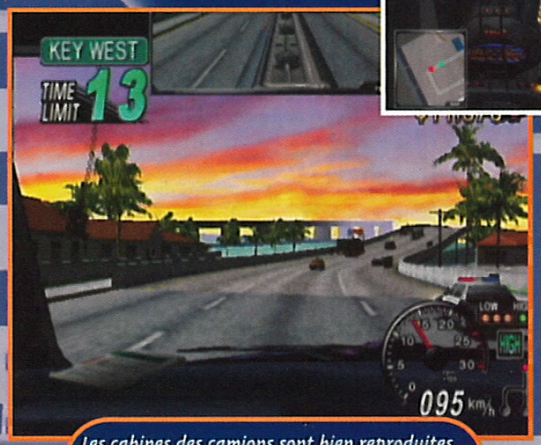
Eighteen Wheeler est certainement la première simulation de course en camion sur console. Autant vous le dire tout de suite: vous allez en prendre autant dans les dents que plein les yeux! Les chocs occasionnés par votre 38 tonnes sont dévastateurs: les véhicules percutés sont projetés en l'air et littéralement déchiquetés. La modélisation des camions comme celle des décors est hyper léchée: ça fourmille de détails dans tous les coins. Seul reproche: la durée de vie un peu courte...

NIIICO

bords, les lampadaires, ou tout autre objet. Quatre parcours sont proposés au départ, mais il est possible d'en débloquer deux supplémentaires...
Pour finir, on peut s'amuser au Score Attack. Le principe est simple: shooter certaines caisses rapporte de l'argent, d'autres en font perdre. Quatre tracés là aussi, dont un ovale.

Totalement déjanté...

Dans l'ensemble, on retrouve pas mal de similitudes avec l'ambiance Crazy Taxi. Les voix sont du même type – plutôt déjantées –, et les carambolages du même genre: tout vole dans tous les sens. La réalisation est à la hauteur: c'est coloré, fin et clean, les décors sont riches en détails. Cette conversion de l'arcade est encore une belle réussite pour Sega, qui nous livre un jeu ultra fun et intéressant. Mais à la durée de vie toujours un peu limitée...



Les cabines des camions sont bien reproduites. Du gri-gri qui pendouille au rétroviseur, en passant par le bouquin qui glisse...

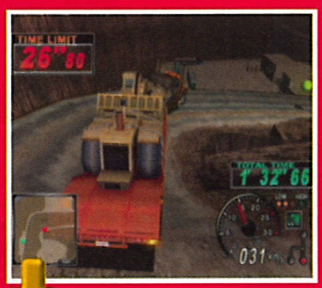
PERMIS POIDS LOURDS

Le mode Parking est assez inattendu. Qui aurait l'idée d'aller s'amuser avec son 38 tonnes à faire des créneaux dans des ruelles sinueuses? Les épreuves se font par séries de petits exercices chronométrés. Chaque bulle verte rapporte une seconde de bonus, et chaque objet touché en enlève quatre ou six. On termine les runs en s'immobilisant dans le grand rectangle vert. Attention, rien ne doit dépasser. Même pas un rétroviseur!

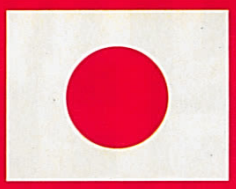
On rencontre beaucoup de virages à angle droit. Avec, comme par hasard, des caisses au mauvais endroit...

Les épreuves en marche arrière sont nettement plus compliquées...

Dès que l'on touche, ce sont de précieuses secondes qui s'en vont...



Sur cette route, il vaut mieux ne pas se planter. Heureusement, les camions se manient assez facilement.



- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS/ JAPONAIS

- Développeur: SEGA
- Éditeur: SEGA
- COURSE DE CAMIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 4
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURUPURU PACK
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION 82%
Pas de cinématique d'intro. Les menus sont simples.

GRAPHISMES 91%
Comme d'habitude sur DC. Fins, colorés et les camions sont stylés

ANIMATION 94%
Aucun problème de ce côté-là, même avec beaucoup de engins à l'écran.

MUSIQUE 85%
Des thèmes rythmés et discrets, plutôt rock, blues, country...

BRUITAGES 85%
Pas très complets, mais l'essentiel est là.

DUREE DE VIE 70%
Gros point faible! Deux heures suffisent pour en faire le tour...

JOUABILITE 88%
Les camions se conduisent très facilement. Même sur le parking...

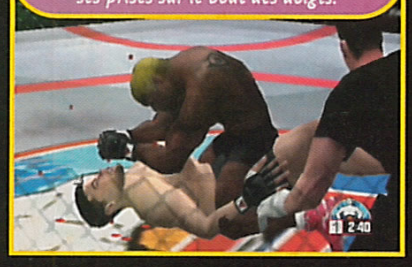
INTERET 87%

Très fun et très original, Eighteen Wheeler est vraiment sympa à jouer. Mais il se termine beaucoup trop rapidement...

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

L'Ultimate Fight est un "sport" méconnu du public européen. Pourtant, voilà de nombreuses années que cette discipline extrême existe outre-Atlantique. Avec cette adaptation sur Dreamcast, vous allez enfin comprendre ce que "violent" veut dire.

L'UFC est une compétition internationale qui a lieu tous les ans. Dans ce tournoi, la règle est simple : y'en a pas ! Tous les coups sont permis pour envoyer au tapis ses adversaires. C'est également la seule compétition où tout le monde peut participer, quel que soit l'art martial pratiqué. Il n'est pas rare de voir un énorme sumo affronter un frêle pratiquant de boxe thaïlandaise.



Les combats finissent généralement au sol. C'est alors qu'il vaut mieux connaître ses prises sur le bout des doigts.

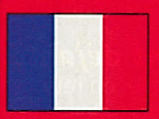
Sur Dreamcast, UFC réunit 22 des meilleurs combattants du moment. Tous champions dans leurs disciplines. Les combats se disputent dans une arène entourée d'un grillage.
Les duels ne durent jamais plus de 40 secondes. En effet, l'énergie de votre personnage s'évapore de deux manières. Soit en cassant la gueule à l'autre, soit en encaissant des gnons. Il est donc préférable de mesurer ses distances et souffler un peu lorsque le besoin s'en fait sentir.
Pour exploser l'adversaire, vous disposez de toute la panoplie de coups de la discipline de votre choix (catch, boxe...).

Très violent

Une option vous permet d'augmenter le taux d'hémoglobine du jeu. C'est lorsque cette jauge est à son maximum, que UFC libère son côté ultra violent. C'est même sûrement le jeu le plus violent qui existe à l'heure actuelle sur console (mais on adore ça !).
Il n'est pas rare de grimacer lorsqu'une pluie de sang tombe sur l'aire de combat.
Outre le mode Championnat, vous pouvez convier jusqu'à sept de vos amis pour un tournoi, ou encore participer au Champion Road, pour vaincre 12 adversaires d'affilée.
Compléter tous ces modes est nécessaire si vous voulez débloquer les nombreux nouveaux costumes et styles de combat. Grâce à ces bonus, vous pouvez créer votre propre combattant, et pas seulement la couleur de son short.
Libre à vous de choisir son art, ses Combos et ses prises. Chacune de vos créations aura au final sa propre façon de combattre.

Tous les grands champions de cette compétition sont présents.

Il est possible de fabriquer le combattant de ses cauchemars...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ANCHOR
- Éditeur : CRAVE
- BASTON GORE
- 1-8 JOUEURS
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 88%
L'introduction ultra violente vous met en condition.

GRAPHISMES 86%
Les combattants sont bien modélisés. Des bogues lors des chopes.

ANIMATION 84%
Les mouvements des persos sont fluides. Le public est trop raide.

MUSIQUE 70%
Inexistante, mais pas indispensable.

BRUITAGES 89%
Le son des beignes accentue l'esprit violent du jeu.

DUREE DE VIE 88%
Terminer les modes est rapide. A plusieurs, c'est autre chose...

JOUABILITE 86%
Un temps d'adaptation avant de maîtriser tous les coups.

INTERET 88%
Voici le jeu de baston le plus violent du monde. Tous les coups sont permis.

AVIS OUI ! ! !

Ultimate Fighting Championship est un jeu pêchu. Les combats ne durent jamais longtemps, ça maintient l'adrénaline. Les personnages sont remarquablement modélisés, et l'univers de ce tournoi très bien retranscrit. Et puis, ça pue la violence gratuite. La foule hurle à pleins poumons. On a mal rien qu'à entendre le son des coups. Le sang coule à flots et les têtes rebondissent sur le sol. Même les survival-horror à la Resident Evil ne vous procurent pas de telles sensations, celles qui vous font détourner le regard...

KAEL

Face à ce Sumo, il ne vaut mieux pas rester trop près.

Tous les détails des vrais combattants ont été fidèlement reproduits, même les indications sur les vêtements.

Concours

A GAGNER : RAYMAN 2® THE GREAT ESCAPE™

1 Playstation

30 jeux Rayman 2 sur Playstation

15 sacs à dos Rayman 2

29 tee-shirts Rayman 2

JOUEZ & GAGNEZ AU 08.36.68.11.41*

CONSOLES+ PlayStation

Extrait du règlement : Ubi Soft et Consoles+ organisent un concours du 25/10/00 au 23/11/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Rayman 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & ASTUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

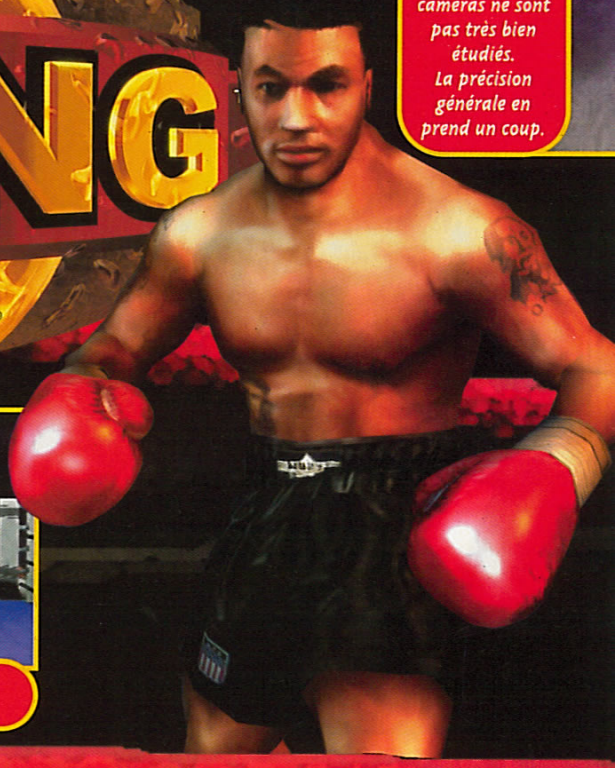
Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 2000 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. "PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

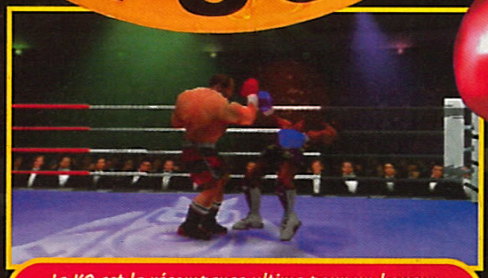
* 08 36 68 : 2,21 F/min

MIKE TYSON BOXING

Les différents angles de caméras ne sont pas très bien étudiés. La précision générale en prend un coup.



Qui ne connaît pas l'illustrissime (à bien des égards) Mike Tyson ? Ce monstre des rings ne fait pas de quartier quand un adversaire ose le défier. Voici un jeu de boxe qui propose de retrouver le grand champion dans des combats d'anthologie !



Le KO est la récompense ultime pour un boxeur de classe internationale.

L'introduction de ce jeu de Codemasters présente, en images de synthèse, quelques droites, crochets et uppercuts tels que seul Mike Tyson est capable d'en envoyer. Ses adversaires en prennent plein la figure...
Au premier écran de sélection, plusieurs modes de jeu sont proposés. Le Mondial s'apparente à un mode de gestion de carrière. Choisissez un challenger parmi une grosse liste de cogneurs de différentes nationalités et supervisez son entraînement et sa progression.
Mike Tyson en personne est là pour vous conseiller dans votre course à la ceinture.
Réfléchissez à votre programme de combats pour ne pas brûler les étapes.
Le mode Entraînement permet de prendre en main les commandes et de maîtriser les aspects défensifs et offensifs que tout boxeur d'élite se doit de connaître. Ce mode est intéressant pour s'habituer à un style de boxe.

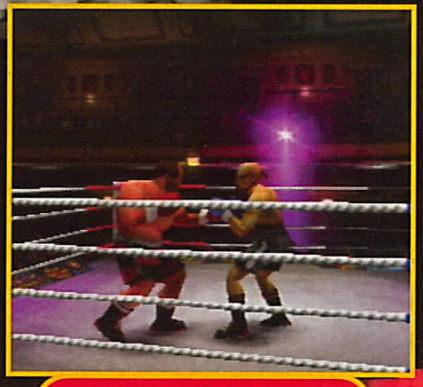
Le mode Tournoi s'apparente à un mode Arcade. Choisissez votre champion pour une compétition contre la crème de la boxe mondiale et obtenir les titres de champion des deux catégories WCB et IFB.

Montée sur le ring

Les combats durent trois rounds et il faut user des points forts de votre combattant pour arriver au bout de la série.

Le mode Compétition vous propose de sélectionner des combattants parmi seize pointures du genre pour des combats amicaux. De bons moments de sport en Multijoueurs!
Enfin, les options de Mike Tyson Boxing, si elles n'ont rien de révolutionnaire, permettent tout de même de configurer assez précisément les aspects audiovisuels.

Si la boxe ne lui plaît plus, il pourra monter une petite entreprise de démolition !



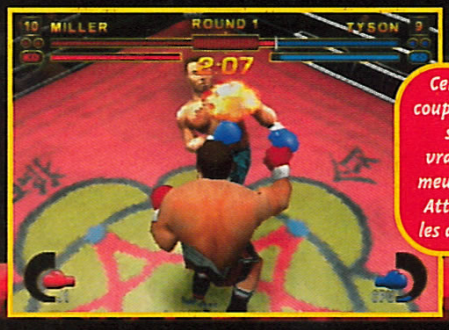
Les ralentis offrent souvent un spectacle de premier choix.

AVIS NON, MAIS...

Ce Mike Tyson Boxing possède une licence très forte, percutante quoi ! Mais... malgré un visuel assez léché, ce nouveau titre de Codemasters ne réussit pas à s'imposer au palmarès des simulations de boxe. Les détails et les couleurs sont agréables, mais les animations manquent de fluidité et la précision n'est pas au rendez-vous. Il est vraiment difficile de développer un jeu propre et réfléchi. Les modes de jeu ne sont pas assez innovants et l'ensemble de ce soft laisse un amer goût d'inachevé.

TOXIC

Les directs font vraiment mal. Les coups puissants demandent de la préparation.



Certains coups droits sont vraiment meurtriers. Attention les dégâts !

Mike Tyson aime caresser le visage de son adversaire... avec ses gants.

MODES ET TRAVAUX

Voici les moments les plus marquants des différents modes de jeu que propose ce Mike Tyson Boxing. Selon vos goûts et vos aspirations, vous choisirez le combat rapide dans le mode Compétition ou élaborerez un plan de carrière dans le mode Mondial.

Le mode Compétition permet aux brutes en puissance de se donner des coups très rapidement. Pas de bla-bla, rien que du bourre-pif !

L'Entraînement est un passage obligé pour tous les puristes qui veulent bien maîtriser leur sujet.

Le Tournoi. C'est l'occasion pour les meilleurs boxeurs du monde de s'affronter dans des combats terribles. Il ne peut en rester qu'un !

Le mode Mondial requiert de la réflexion et quelques connaissances dans le domaine de l'entraînement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%

Une intro pêchue où les KO pleuvent. Tyson est un monstre (gentil, hein, Mike !).

GRAPHISMES 90%

De beaux efforts dans le traitement des détails. Des couleurs variées.

ANIMATION 82%

Manque de fluidité dans l'ensemble. Beaucoup de saccades.

MUSIQUE 50%

Thèmes bourrins et sans relief.

BRUITAGES 83%

Les coups se font assez bien entendre, mais le public est un peu trop discret.

DUREE DE VIE 88%

Le mode Mondial prend du temps. Les autres modes sont conventionnels.

JOUABILITE 80%

Les finesses sont difficiles à exécuter. Manque de profondeur et de convivialité.

INTERET 82%

Quelques matchs spectaculaires, mais ce titre déçoit par le manque de simplicité dans la prise en main et l'imprécision de certaines phases de jeu.

AVIS BOF...

Au premier abord, j'ai été agréablement surpris par les graphismes de ce Mike Tyson Boxing. C'est fin, propre, les boxeurs sont bien modélisés, et leurs mouvements sont dans l'ensemble correctement retranscrits. Cependant, pad en main, on ressent vite une frustration : il n'y a pas assez de mouvements possibles et on ne peut pas développer des stratégies de combats spécifiques. Bref, un jeu moyen mais décevant, qui peut seulement amuser les puristes de l'uppercut pendant quelques petites heures...

ZANO

COOL COOL TOON

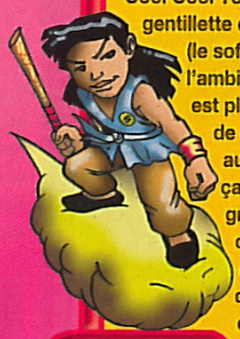
Étonnamment, SNK, oubliant KoF, fait son come-back sur DC avec un de ces jeux de danse, dont les petits "Yaponais" raffolent. Notez qu'ils ne sont pas les seuls, Kaelo et Gia s'agitent déjà en rythme.

Le principe de Cool Cool Toon est bien connu: il faut appuyer au bon moment sur les commandes qui apparaissent à l'écran en rythme avec la musique. Mieux vous gardez le tempo, plus les pas de danse sont réussis.
Un cercle est posé au milieu de l'écran, trois sortes de commandes apparaîtront à des endroits aléatoires, en haut, haut à gauche, en bas, etc.
Il y a plein de commandes, les quatre boutons sans oublier le stick analogique. Au début du jeu on ne joue qu'avec A, B et l'analogique, mais ça se corse par la suite et la pagaille est reine à l'écran.
Des cercles entourent le bouton A, chaque cercle correspondant à une pression. Les cercles se resserrant autour de la commande (le bouton A), il faut appuyer au moment précis où ils entourent la commande pour être "cool". Il y a aussi des demi-cercles à faire sur les extrémités du cercle, ils sont indiqués par une bande bleue composée de plusieurs ronds, il faudra passer dessus avant qu'elle ne disparaisse. Plus on est cool, plus la barre d'énergie augmente. Il faut être au niveau 4 à la fin du show pour remporter la danse.

En route pour l'aventure !

Ce qui est marrant dans Cool Cool, c'est son petit côté aventure. On commence dans sa chambre, puis tout un monde se découvre à nous, avec différents endroits à visiter, des boutiques où l'on peut acheter des nouvelles tenues ou des objets, des phases de dialogues. Le rythme de jeu, relativement lent au début, s'accélère rapidement et les commandes deviennent de plus en plus nombreuses et complexes. Bref, le soft est destiné à des joueurs expérimentés, qui savent au moins reconnaître le oui du non en japonais. Les modes de jeu plus classiques sont également bien présents. On pourra ainsi affronter toute une série de personnages. Généralement ceux que vous battrez dans l'aventure sont disponibles dans les différents modes, ce qui allonge la durée de vie de ce jeu sympathique.

AVIS OUI !



Cool Cool Toon m'a bien botté. L'ambiance gentillette et colorée, le côté très dessin animé (le soft porte bien son nom) rendent l'ambiance vraiment fun. Le concept de jeu est plus original que la plupart des titres de danse classiques. Reportez-vous aux photos pour en savoir plus. A part ça, on pourrait s'attendre à une qualité graphique supérieure surtout quand on sait de quoi est capable la machine. Voilà un petit soft de danse qui réjouira toutes les fillettes, Kaelo et autres fans du genre.

SWITCH

Dans la chambre, on peut choisir sa tenue et s'entraîner un peu.

On est cool quand on appuie au moment sur la commande.

Le mode 2 joueurs propose des stages vraiment sympas.

Les arcs de cercle ne sont vraiment pas évidents à tracer au début. Suivez les bulles qui éclatent avec le pad analogique.

Carte de Cool Cool Town. Trop cool la " town ", quoi, tu vois...

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : JAPONAIS**
- **Textes : JAPONAIS**

- **Développeur : SNK**
- **Éditeur : SNK**
- **MUSIQUE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Sauvegarde : -**
- **Compatible : DUAL SHOCK**

PRESENTATION 75%
Très japonaise, l'intro ne casse pas des briques...

GRAPHISMES 80%
Très "flashies". Un peu de finesse aurait été la bienvenue.

ANIMATION 83%
Les persos sont parfois très gros. Rien d'impressionnant.

MUSIQUE 80%
Du plus pur style Soleil-Levant, avec des bruits bizarres.

BRUITAGES 78%
Convenables. Ils auraient pu être plus variés.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu devient vite infernal, et demande un peu d'expérience.

JOUABILITE 88%
Nickel chrome, rien à redire. Le jeu aurait pu être plus convivial.

INTERET 83%
Un zeste d'aventure à un rythme d'enfer, sur un fond léger. Une bonne surprise de SNK.

NOUVEAUX ULTIMA

AURILLAC - TOUL - NEVERS C.CIAL.CARREFOUR
BLOIS C.CIAL.AUCHAN - GUERET - ST FLOUR

PLAYSTATION 2

ARRETEZ D'EN REVER : COMMANDEZ LA.

- Reservez la avant le 24 novembre
- Payer votre console en plusieurs fois
- Reprise de votre ancienne PSX

(Voir modalitées dans votre magasin ULTIMA)

Pour tout achat d'
1 jeu PSX2 "ElectronicArt's"
= 1 socle PSX2 offert
et de **2** jeux PSX2 "Electronic Art's"
= 1 Télécomande offerte

Liste Jeux EA : Fifa 2001 - Kesser - NHL 2001 - SSX - NBA 2001
Theme Park WorldXquad - NBA 2001 - F1 Champion Ship 2000

Visuels non contractuels

PS ONE

DÉJÀ DISPONIBLE 790 F

TOMB RAIDER
SUR LES TRACES DE LARA CROFT

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE **PROJET** D'OUVRIR UN **MAGASIN**

CONTACTEZ-NOUS

01 42 46 60 00

e-mail : ultimagames @wanadoo.fr

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CHAMPIGNY 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR
Face gare RER Champigny

NOGENT s/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

AURILLAC : NOUVEAU 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de Conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS : NOUVEAU 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET : NOUVEAU 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Sila Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST FLOUR : NOUVEAU 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

SENS 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PRE - RESERVATION DE VOTRE

PLAYSTATION 2

N° DE TELEPHONE INDIGO

08.20.81.03.10

Sortie le 24 Novembre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS						LENS	03 21 70 01 47
RIVOLI	01 40 27 88 44					AMIENS	03 22 91 73 33
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	REIMS	03 26 88 24 20
LILLE		CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	MONTPELLIER	04 67 64 05 00
BETHUNE	03 20 57 84 82	ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		VAL THOIRY	04 50 20 86 06
FAIDHERBE	03 20 55 67 43		01 30 57 13 43		03 27 41 07 13		
VANNES	02 97 42 66 91						

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW **PS ONE** SORTIE FIN SEPTEMBRE
+100 F de bon d'achat
PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
(à bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))
790 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	590 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
SIEGE BACQUET	799 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACTION MAN	249 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	NHL 2001	349 F	**SPIDERMAN**	**299 F**	WILD ARMS	249 F
ALIEN RESSURECTION	**369 F**	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NHL FACE OFF 2000	299 F	STAR TREK INVASION	299 F	X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F
ARMORINE	199 F	GRIND SESSION	299 F	NHL PRO 2000	369 F	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
BALLISTIC	99 F	**GERRY LOPEZ SURF RIDERS**	**219 F**	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**299 F**	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F		
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	449 F	GUNGAGE	249 F	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	**SUIKODEN 2**	**299 F**		
BISHI BISHI SPEIALC	**349 F**	HUGO 2	299 F	POOL ACADEMY	219 F	**SYDNEY 2000**	**329 F**		
BLOOD LINES	249 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	SYPHON FILTER 2	299 F		
BLOODY ROAR 2	299 F	INFESTATION	219 F	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	**TEAM BODDIES**	**349 F**		
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	**299 F**	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	**RAYMAN 2**	**299 F**	**TENCHU 2**	**299 F**		
CAESAR PALACE 2000	299 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F						
CAPCOM GENERATION	199 F	**KOUDELKA**	**369 F**	READY TO RUMBLE 2	299 F	THEME PARK WORLD	369 F		
CHASE EXPRESSE	299 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TINY TANK	299 F		
COLIN McRAE RALLY 2	299 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	**TOCA WORLD TOURING CARS**	**299 F**		
COOL BOARDERS 4	299 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	**REVOLT 2**	**299 F**	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F		
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	LEGO RACERS	249 F			TOMB RAIDER 4	249 F		
DE SANG FROID	349 F	**LES FOUS DU VOLANT**	**199 F**	ROADSTERS	299 F	**TONY HAWK PRO SKATER 2**	**299 F**		
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	LMA 2000/01	299 F	ROCK THE RINK	369 F	TOONSENSE LE CHATEAU	299 F		
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	**LOUVRE: ULTIME MALEDICTION**	**369 F**	RONIN BLADE	299 F	TOSHIDEN 2	299 F		
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	MEDIEVIL 2	199 F	**RUGBY 2001**	**299 F**	**TOY STORY 2**	**369 F**		
ECW ARMACHY RULZ	199 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	TRACK'N FIELD 2	369 F		
ERGHEIZ	299 F	**MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES**	**239 F**	SHADOW MAN	299 F	UEFA 2000	369 F		
F1 2000	369 F	MOTO RACER WORLD TOUR	299 F	**SILENT BOMBER**	**299 F**	URBAN CHAOS	369 F		
F1 CHAMPIONSHIP 2000EA	349 F	MTV SPORT SKATEBOARD	199 F	SILENT HILL	299 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F		
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	NASCAR 2000	369 F	**SPIN JAM**	**219 F**	**VANISHING POINT**	**299 F**		
FIFA 2001	369 F	NBA 2001	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	VICTORY BOXING 3	349 F		
FIGHTING FORCE 2	369 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	WAR OF THE WORLD	349 F		
		NFL EXTREME	269 F	**SPEEDBALL 2100**	**299 F**	**WORLD MAGICAL RACING**	**349 F**		

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	**99 F**	**FIRESTORM THUNDERHAWK 2**	**169 F**	**MAGIC CARPET**	**99 F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**99 F**
		FORMULA ONE 97	**149 F**	**MEDIEVIL**	**149 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**
JEUX NEUFS EUROPEENS		**FORMULA ONE 98**	**149 F**	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	**SPORT CAR GT CLASSIC**	**99 F**
ALIEN TRILOGY+CARTE MEMOIRE	**169 F**	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	**MICKEY**	**149 F**	**SPYRO**	**149 F**
BATTLE SPORT	**99 F**	**FORSAKEN**	**99 F**	**MICRO MACHINES 3V**	**169 F**	**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**	**169 F**
CASTROL HONDA SUPERBIKE	**99 F**	**G-POLICE**	**99 F**	**MONACO G.P 2**	**99 F**	**STREET SKATER CLASSIC**	**99 F**
C.C. ALERTE ROUGE	**99 F**	**GRAN TURISMO**	**149 F**	**MOTO RACER**	**149 F**	**SUZUKI ALSTARE CHALLENGE**	**199 F**
CENTIPEDE	**169 F**	**GRID RUN**	**99 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**	**TAIL CONCERTO**	**149 F**
COLIN McRAE RALLY	**169 F**	**GUARDIAN OF DARKNESS**	**149 F**	**MULAN**	**99 F**	**TARZAN**	**169 F**
COOL BOARDERS 3	**169 F**	**HERCULE**	**149 F**	**NASCAR 99**	**99 F**	**TOCA TOURING CAR 2**	**169 F**
COUPE DU MONDE 98	**129 F**	**IRON BLOOD**	**99 F**	**NBA LIVE 99**	**149 F**	**TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE**	**199 F**
CROC	**169 F**	**ISS PRO**	**149 F**	**NEED FOR SPEED 4**	**169 F**	**TOMB RAIDER CLASSIC**	**99 F**
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	**99 F**	**JONAH LOMU RUGBY**	**199 F**	**PITFALL 3D**	**149 F**	**TOMORROW NEVER DIES**	**169 F**
FIFA 98	**129 F**	**LES 24 HEURES DU MANS**	**129 F**	**POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION**	**99 F**	**TONY HAWK SKATEBOARDING**	**169 F**
FIFA 99	**169 F**	**LES SCHTROUMPFS**	**169 F**	**RIDGE RACER 4**	**149 F**	**TUNEL B1**	**99 F**
FINAL FANTASY VII	**149 F**	**LUCKY LUCKE**	**169 F**	**REVOLUTION X**	**99 F**	**V-RALLY**	**99 F**

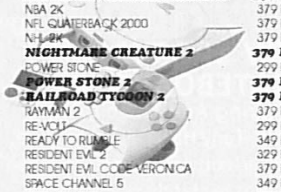
PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1499 F

ACTION REPLAY PRO CDX	**349 F**	**JOYSTICK ARCADE**	**309 F**	**MANETTE (MC)**	**179 F**	**VIBREUR**	**199 F**
CLAVIER	**249 F**	**GUN (MC)**	**249 F**	**RALLONGE MANETTE**	**89 F**	**VOLANT**	**499 F**
FORCE PACK MC	**129 F**	**MANETTE**	**199 F**	**VMS**	**199 F**	**VOLANT MC 2**	**549 F**

AEROWINGS 2	**349 F**	HOUSE OF THE DEAD 2	299 F	**MTV SPORT: SKATE BOARDING**	**379 F**	SOUL FIGHTER	299 F	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	379 F
BANGAI O	349 F	JIMMY WHITES CUE BALL 2	299 F	NBA 2K	379 F	SOUL REAVER	349 F	**URBAN CHAOS**	**379 F**
CAESAR PALACE 2000	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	**STAR WARS RACER**	**349 F**	**VANISHING POINT**	**379 F**
COLIN Mc RAE RALLY 2	369 F	**KISS PSYCHO CIRCUS**	**379 F**	NHL 99	379 F	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**349 F**	**VIRTUA ATHLETE**	**379 F**
CRAZY TAXI	379 F	LE MANS	349 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**379 F**	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**	VIRTUA STRIKER 2000	349 F
DEAD OR ALIVE 2	**379 F**	LES FOUS DU VOLANT	379 F	POWER STONE	299 F	**SUPERCROSS 2000**	**379 F**	VIRTUA TENNIS	349 F
DEEP FIGHTER	379 F	**MAG FORCE RACING**	**379 F**	**POWER STONE 2**	**379 F**	**SYDNEY 2000**	**379 F**	WILD METAL	299 F
DISNEY MAGICAL RACING	**379 F**	**MAGNETIC NEO**	**379 F**	**RAILROAD TYCOON 2**	**379 F**	**TAXI 2**	**379 F**	WWF ROYAL RUMBLE	369 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MAKEN X	349 F	RAYMAN 2	379 F	THE NOMAD SOUL	349 F	ZOMBIE REVENGE	379 F
EXTREME SPORT	369 F	MARVEL VS CAPCOM	299 F	RE-VOLT	299 F	**TIME STALKERS**	**379 F**		
FIGHTING FORCE 2	299 F	MARVEL VS CAPCOM 2	379 F	READY TO RUMBLE	349 F	TOMB RAIDER 4	379 F		
GIGA WING	**379 F**	MDK 2	379 F	RESIDENT EVIL 2	329 F	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	379 F		
GTA 2	379 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F	**TOY STORY 2**	**379 F**		
HEROES 3	**379 F**	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	SPACE CHANNEL 5	349 F	TRACK AND FIELD	379 F		
		MSR	**379 F**	SEGA RALLY 2	299 F	UEFA STRIKER	299 F		



NINTENDO 64

NEW **NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU** **799 F**
NINTENDO 64 COULEUR **649 F**
NINTENDO 64+F1 WORLD G.P **799 F**

ACTION REPLAY PRO	**399 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**	**MEMORY CARD 4X**	**129 F**	**EXTENSION DE MEMOIRE**	**199 F**
FORCE PACK VIBREUR	**99 F**	**MANETTE**	**199 F**	**MANETTE+FORCE PACK**	**149 F**	**TRANSFER PAK**	**129 F**
VOLANT+PEDALIER	**269 F**	**MEMORT CARD**	**49 F**	**GAME BOOSTER**	**349 F**		

JEUX NEUFS EUROPEENS

BLUES BROTHER 2000	399 F	DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	+TRANSFER PAK	469 F	**TONY HAWK SKATE BOARDING**	**369 F**
BUST A MOVE 2	299 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	**PERFECT DARK**	**399 F**	TUROK 2	299 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MARIO PARTY 2	399 F	RIDGE RACER 64	399 F	**TUROK 3**	**399 F**
CYBER TIGER	**399 F**	F-ZERO X	369 F	MARIO TENNIS	399 F	ROCKET	349 F	TUROK RAGE WARS	399 F
DIDDY KONG RACING	299 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	SHADOWGATE	299 F	WCW MAYHEM	399 F
DONKEY KONG 64	399 F	HERCULES	399 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	WETRIX	299 F
		HOT WHEELS TURBO RACING	**399 F**	NBA JAM 2000	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WWF ATTITUDE	369 F
		ISS 2000	399 F	**NBA PRO 2000 IN THE ZONE**	**399 F**	SUPER MONACO GP 2	299 F	WWF WARZONE	349 F
		JET FORCE GEMINI	399 F	**POKEMON SNAP**	**449 F**	TARZAN+MAGICAL TETRIS	429 F	ZELDA	399 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	POKEMON STADIUM		TONIC TROUBLE	199 F		

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	**169 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**F1 WORLD G.P**	**249 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**	**ROBOTRON X**	**99 F**
CHOPPER ATTACK	**99 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**	**TETRISPHERE**	**199 F**
DOOM	**129 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**GEX 64**	**99 F**	**QUAKE**	**99 F**	**V-RALLY 99**	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS

RIVOLI	**01 40 27 88 44**
VOLTAIRE	**01 48 05 42 88**

LILLE

BETHUNE	**03 20 57 84 82**
FAIDHERBE	**03 20 55 67 43**
VANNES	**02 97 42 66 91**

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	**01 39 55 19 20**
CERGY 3	**01 30 75 95 42**
ST QUENTIN YVELINES	**01 30 57 13 43**

GAME'S NORD

DOUAI	**03 27 97 07 71**
LILLE	**03 20 13 92 92**
VALENCIENNES	**03 27 41 07 13**

GAME'S AUTRES

LENS	**03 21 70 01 47**
AMIENS	**03 22 91 73 33**
REIMS	**03 26 88 24 20**
MONTPELLIER	**04 67 64 05 00**
VAL THOIRY	**04 50 20 86 06**

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Calissimo 48h ou Chronopost 65f DOM TOM et CEE (jeux: 40f - consoles & acc 90f)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....
N° Client(si déjà client) : ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : ..... Signature :

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash ADRESSE E.MAIL : .....
☐ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

JP 09/2000

SPEEDY GONZATEST

Arriba los amigos! Ce mois-ci, yé souis souper préssée alors yé même pas relou mon texte d'introducfione, y'ai "muchas cosas" à faire, amigo. En plous, on é débordé: les yeux Plaiftéfon 2 sont arrivés et on a plou de place dans le magazine pour vous parler dé tous cé petits yeux qué Speedy y teste. Si cé vré! Bon, yé vous laisse apprécier mon travail. Asta la vista amigos!

DREAMCAST

84%

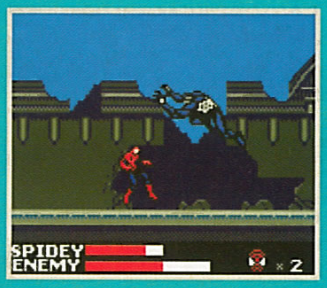
DEEPFIGHTER

Deep Fighter est un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un univers aquatique des plus hostiles. On évolue dans un environnement tout en 3D assez bien fait (c'est pas Ecco, quand même). Vous cohabiterez avec d'autres colonisateurs sous-marins, à peu près au même niveau technologique que vous. J'ai nommé les Siluriens! Ils ne sont pas la seule source de vos ennuis. La radioactivité et les mouvements sismiques détruiront vos installations ou emprisonneront vos compagnons d'armes. Les objectifs à atteindre sont variés (escorte, étude, attaque...). Les missions sont entrecoupées de scènes cinématiques mal doublées mais parfois poilantes. Certaines missions consistent à fuir, une action peu fréquente dans ce genre de jeu. Prendre du galon permet d'acheter de nouveaux sous-marins. En contrepartie, vos objectifs s'en trouveront plus difficiles. En tout, huit véhicules sont pilotables dans six mondes différents. Il sera même possible de piloter un mini-sub! Deepfighter est un bon mélange d'action, de shoot et d'aventure, jouable, intéressant, assez joli mais à l'ambiance un peu moyenne.

INFOGRAMES

GAMEBOY COLOR

90%



SPIDER-MAN

L'araignée saute sur la petite portable de Nintendo. Le scénario suit celui de la version Playstation testée il y a deux mois dans C+. Et il est aussi bon. C'est très jouable, on se déplace aisément de toile en toile dans toute la ville. L'univers de Spider-man est bien restitué. Les graphismes sont bons, l'animation tient la route. Côté durée de vie, c'est un peu short ; heureusement le jeu contient quelques astuces dans les options à chaque partie réussie. Un petit bijou.

ACTIVISION

PLAYSTATION

65%

3-2-1 SCHTROUMPF

Youpi! Les adorables gnomes bleus de Peyo reviennent dans un jeu de course sur Playstation. Il s'agit de kart, à la manière de Mario Kart sur N64 (j'ai bien dit "à la manière de... "). Des tracés limpides, des commandes de jeu réduites à l'essentiel... La grande simplicité du soft est volontaire de façon à viser les plus jeunes (5-10 ans). S'il n'est pas très réussi graphiquement, ce soft restitue bien l'ambiance de la bande dessinée. On retrouve également les personnages, les couleurs et les musiques du dessin animé. Les parents soucieux de l'éveil de leur petit pourront lui offrir ce soft avec deux ou trois albums de Peyo. Faut bien qu'il lise un peu quand même.

INFOGRAMES.

PLAYSTATION

-10%

MTV SPORTS SKATEBOARDING

featuring Andy Mac Donald

"Tiens, Tony Hawk a bien marché, on va en sortir un nous aussi, avec une grosse star du skate et des sponsors. On va en vendre des millions!" Qu'y s'sont dit. Ils ont pas compris un truc. THPS est plus qu'un CD sponsorisé avec des graphismes pouraves plagiant la référence du moment. Plus qu'un bonus aux bons morceaux de pub dedans, avec des ziques et des fringues de "djeun" et avec "Joe La frite I am the star of the SK8" en guest. Non, THPS 2 est une bombe! Bien réalisé, innovant, super jouable... Tony Hawk après, on s'en fout presque!
Ici, c'est que du contraire! C'est injouable, rentrer un pauv' trick relève à 50 % du facteur chance! Les graphismes sont cradingues! Les ziques mal samplées, et ce qui est censé représenter le skateur a chopé un torticolis. Enfin, ils auront au moins réussi à faire pire que "Grind Session"!

THQ

PLAYSTATION

10%

DANGER GIRL

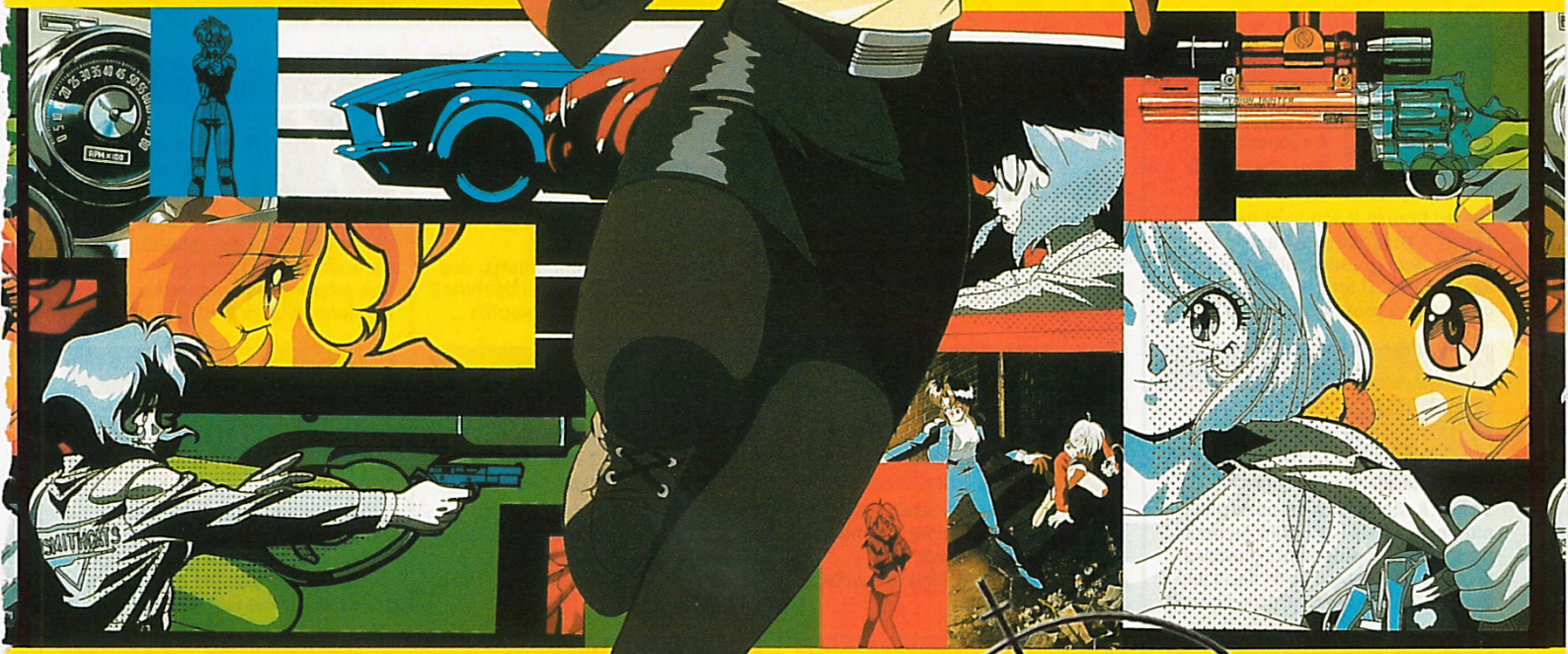
Danger Girl est tiré d'un comics américain. Là, ami lecteur, t'as l'habitude, tu flaires la licence à trois balles pour attirer le kéké. Et tu as gagné! Ouais, mais quoi? Le droit de pas l'acheter, tiens! Regarde la capture, tu vois bien que c'est moche? Souviens-toi quand tu avais les deux bras dans le plâtre, tu avais du mal à jouer? Ben là, c'est pareil, mais sans les plâtres. Tu fais une économie en radiologie! Trop fort, le jeu! En plus, y a Danger Girl dedans, la meuf de tous les dangers! Waouh! Ah les jeux vidéo, c'est top! Mais je sais pas pourquoi, certains développeurs ne comprennent pas que c'est pas d'avoir ton héroïne préférée sur la jaquette, comme sur une boîte de Corn Flakes, que tu recherches ! Mais le plaisir de jouer. Et là, il est un peu absent, le plaisir de jouer. Et c'est bien connu, les absents ont toujours tort!

THQ

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

sake, bagnoles et
petites pépées



GUNSMITH CATS

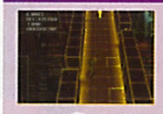
interviews des réalisateurs / making of / galeries d'images / filmographies / + Kaze

boutiques spécialisées - extrapole - fnac - virgin megastore

Choisir un nouveau jeu, c'est un peu comme choisir entre deux blondes et une brune, entre une menthe à l'eau et une Kro ou un fraisier et un brownie de chez Mac Do. Il ne faut pas se tromper, le réveil peut être douloureux...

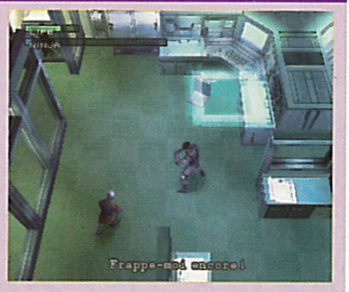
Pour vous éviter les maux de tête, Consoles+ vous offre une sélection des meilleurs jeux. Bon appétit.

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



● Konami
● 1 joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

● GT Interactive
● 1 joueur
Pad analogique
Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top!

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

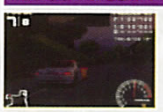
Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top! D'la balle!

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement: gauches, droites, uppercut... Pan! dans les dents. Chauds les marrons, chaud!

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4



● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument!

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

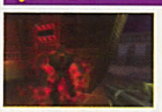
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

La relève est là! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS!

DOOM-LIKE
QUAKE 2



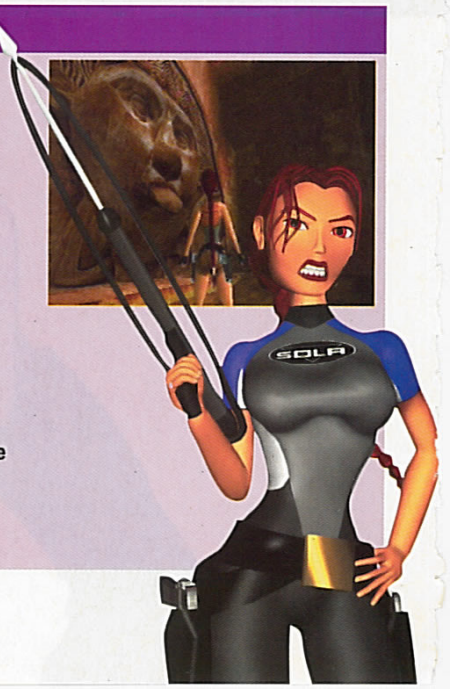
● Activision
● 4 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



FOOT ARCADE
ISS 2000

● Konami
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion!

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Exit Formula 1! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique!

GLISSE
TONY HAWK'S PROSKATER 2

- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

- GT Inetractive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

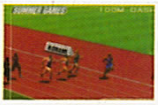
Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

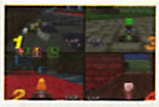
Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

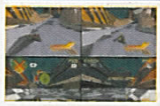
Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

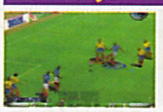
Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

THRUSTMASTER®

thrustmaster.com

Jouez autrement...

FREESTYLER BOARD

Design plus vrai que nature et sensations ultra-réalistes pour tous les jeux de snowboard et de skateboard

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

360 modena RACING WHEEL

IDEA FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Réplique exacte du volant de la Ferrari 360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations de pilotage

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER

La première manette sans fil à fréquence radio

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™

Guillemot Corporation 2000. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation. FreeStyler Board™ est une marque déposée de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à :
THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDEX - France
Tél. (33) 825 857 810 / Fax (33) 2 99 08 94 17 / e-mail : accons-cp@guillemotsupport.com

Pour
PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™
Jeux consoles

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM/Gun
Purupuru Pack

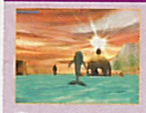
Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots. A votre santé!

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non? Une chose est certaines, ca va cogner sec dans les chaumières!

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN



● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

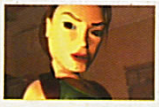
Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé!

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud!

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console: graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation: c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux.On en prend plein la vue!

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme!

SPORT
VIRTUA TENNIS

● Sega
● 4 joueurs
VM
Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature!

SIMULATION
FERRARI F355 CHALLENGE

● Acclaim
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Voici la simulation de course la plus spectaculaire du moment. Véhicules prestigieux, graphismes ultra réalistes... un chef d'œuvre.

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

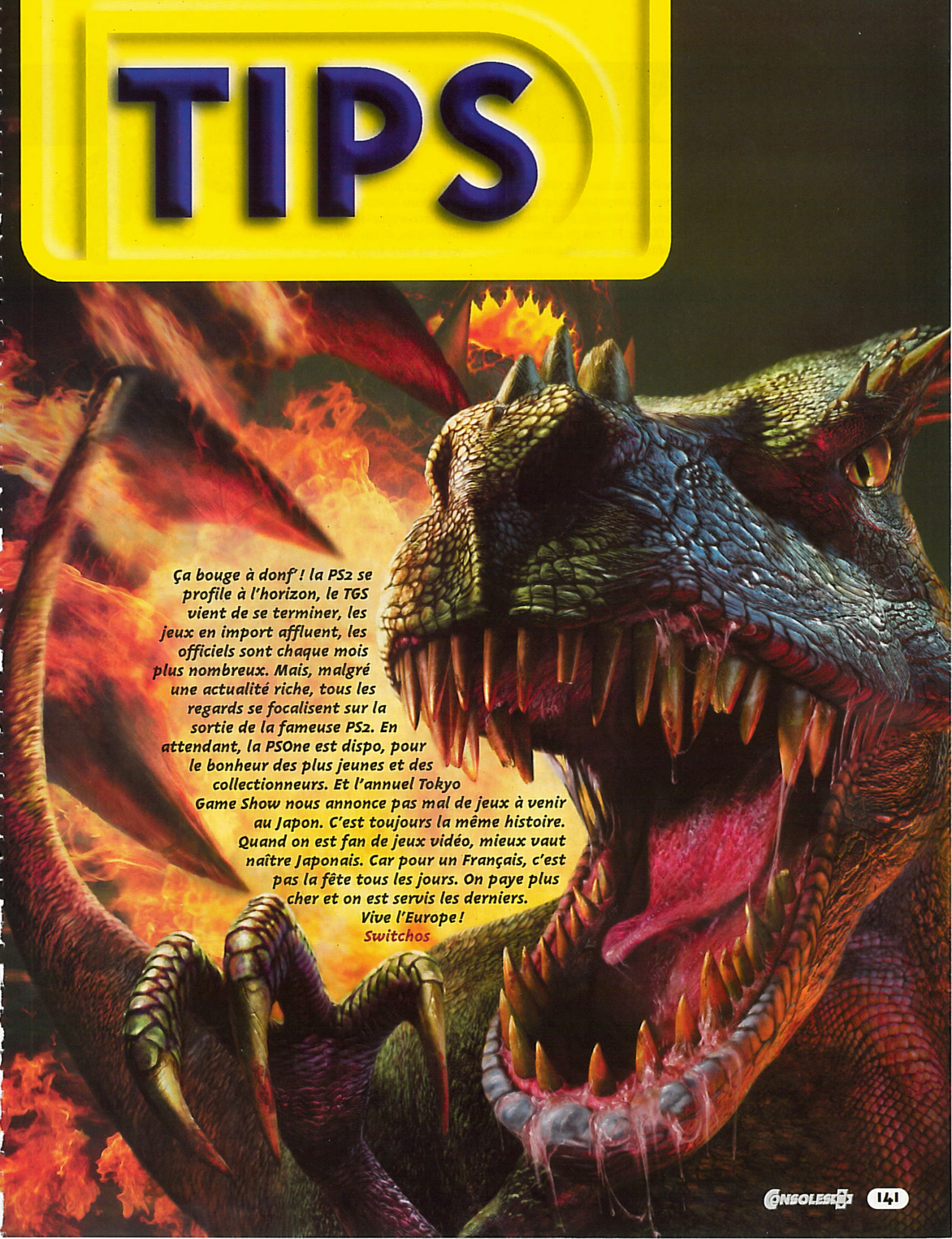
Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!

TIPS



Ça bouge à donf' ! la PS2 se profile à l'horizon, le TGS vient de se terminer, les jeux en import affluent, les officiels sont chaque mois plus nombreux. Mais, malgré une actualité riche, tous les regards se focalisent sur la sortie de la fameuse PS2. En attendant, la PSOne est dispo, pour le bonheur des plus jeunes et des collectionneurs. Et l'annuel Tokyo Game Show nous annonce pas mal de jeux à venir au Japon. C'est toujours la même histoire. Quand on est fan de jeux vidéo, mieux vaut naître Japonais. Car pour un Français, c'est pas la fête tous les jours. On paye plus cher et on est servis les derniers.

Vive l'Europe !

Switchos

NINTENDO 64

TUROK 3

Le chasseur de dinosaures is back! Turok fut le premier Doom-like de la N64. Fort du succès de ses prédécesseurs, le troisième épisode est désormais disponible sur PC et surtout sur N64. Ce qui nous intéresse beaucoup plus. Il faudra le Ram Pak pour transformer sa N64 en PC bas de gamme et profiter de toute la résolution graphique du jeu. Comme pour les précédents épisodes une foule impressionnante de tips sont disponibles, et bien sûr Consoles+ vous les livre. Enjoy!

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent dans les options des "Secrets", il faut trouver les bons symboles, reportez-vous aux captures d'écran.

POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez: (Corbeau) (Saumon), (Aigle), (Ours), (Lézard), (Lapin).

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
(Chouette) (Ours) (Chouette) (Insecte) (Faucon) (Chouette).

POUR AVOIR TOUTES LES MUNITIONS
(Saumon) (Cerf) (Taureau) (Serpent) (Aigle) (Saumon).

POUR AVOIR TOUTES LES CLEFS
(Lézard) (Libellule) (Taureau) (Ours) (Loup) (Aigle).

POUR PASSER AU NIVEAU 2
(Grenouille) (Cerf) (Cheval) (Libellule) (Loup) (Lapin).

POUR PASSER AU NIVEAU 3
(Chouette) (Chouette) (Cheval) (Cerf) (Cerf) (Cerf).

POUR PASSER AU NIVEAU 4
(Chouette) (Lapin) (Ours) (Insecte) (Grenouille) (Puma).

POUR PASSER AU NIVEAU 5
(Ours) (Cheval) (Corbeau) (Aigle) (Cheval) (Coyote).

POUR AVOIR LE MODE "SANS TETE"
Inscrivez: (Lézard) (Cerf) (Aigle) (Chouette) (Saumon) (Cheval).

POUR AVOIR LA GROSSE TETE
Inscrivez: (Puma) (Loup) (Serpent) (Lapin) (Lézard) (Coyote).

POUR AVOIR DES GROSSES MAINS ET DES GROS PIEDS
Inscrivez: (Lézard) (Lézard) (Libellule) (Cheval) (Lézard) (Coyote).

POUR AVOIR LE MODE "STICK MAN"
Inscrivez: (Cheval) (Aigle) (Serpent) (Puma) (Insecte) (Saumon).

POUR AVOIR LE MODE NAIN
Inscrivez: (Grenouille) (Grenouille) (Saumon) (Insecte) (Loup) (Puma).

POUR AVOIR LE MODE MANNEQUIN
Inscrivez: (Serpent) (Taureau) (Serpent) (Grenouille) (Ours) (Cerf).

POUR AVOIR LE MODE CRAYON ET ENCRE
Inscrivez: (Puma) (Cheval) (Cerf) (Poisson) (Puma) (Aigle).

POUR VOIR LES CRÉDITS
Inscrivez: (Cerf) (Cerf) (Cerf) (Cerf) (Cerf) (Cerf).

POUR LE MODE "GASPING"
Inscrivez: (Libellule) (Taureau) (Lapin) (Saumon) (Aigle) (Corbeau).

Et voilà ! Choix du niveau, invincibilité et tout un tas d'autres trucs marrants à activer en cours de partie.

POUR AVOIR DES GRAPHISMES À LA MODE "GOURAUD"
Inscrivez: (Lezard) (Saumon) (Insecte) (Saumon) (Loup) (Libellule).

POUR AVOIR LE MENU "MADNESS"
Inscrivez: (Lapin) (Chouette) (Cheval) (Insecte) (Ours) (Ours).

POUR AVOIR LA PAUSE NETTE
Inscrivez: (Lapin) (Chouette) (Lezard) (Cerf) (Saumon) (Lapin).

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TIC PLUS) + 2,23 F la mn

3615 Consol Plus

Qu'on se le dise ! Commande et paiement en ligne sur nos sites internet :
www.consolplus.com
ou www.dvdcplus.com
la e-vpc c'est nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

*Frais de port gratuit**
**Pour tout achat supérieur à 100 Francs*

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Revendeurs, Contactez-Nous !

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

BANGAI-O	349 F
GIGA WINGS	349 F
GUN BIRD 2	349 F
POWERSTONE 2	349 F
STREET FIGHTER DOUBLE IMPACT	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER THIRD STRIKE	349 F
SUPER RUNABOUT	349 F
DISNEY MAGICAL TOUR	349 F
24 H DU MANS	369 F
EXTREME SPORT	369 F
LOONEY TUNES SPACE RACE	369 F
MS-R	369 F
SANS FRANCSICO RUSH 2049	369 F
SPACE CHANNEL 5	369 F
VIRTUA TENNIS	369 F
VIRTUA ATHLETE	369 F
FERRARI 355 CHALLENGE	TEL
MOTOR MADNESS	TEL
NIGHTMARE CREATURE 2	TEL
RAINBOW 6	TEL
TOY STORY 2	TEL

PLAYSTATION

LES NEWS

MIKE TYSON BOXING	299 F
SPIDER MAN	299 F
FORMULA ONE 2000	299 F
HIDDEN & DANGEROUS	299 F
KOUDELKA	329 F
KO KINGS 2001	329 F
ALIEN RESURRECTION	349 F
ISS PRO 2000	349 F
STAR TREK INVASION	TEL
BALDUR'S GATE	TEL
BASS LANDING	TEL
CHICKEN RUN	TEL
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
LA PETITE SIRENE	TEL
SUPERMAN	TEL
STAR TREK INVASION	TEL
TONY HAWKS PRO SKATER 2	TEL
X MEN MUTANT WARS	TEL

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

TUROK 3	369 F
DUCK DODGERS	TEL
EXCITE BIKE	399 F
ISS 2000	TEL
MARIO PARTY 2	399 F
POKEMON SNAP	TEL
STAR CRAFT 64	399 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 10 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PAL)

Je suis sûr que vous n'avez pas encore découvert tous les secrets de ce deuxième épisode. Tout comme je suis sûr qu'il y en a qui psychotent comme des âmes en peine en répétant sans cesse : "Mais c'est oùùù, 'tain ! C'est oooùùù ?". Et il y a un paquet de trucs à découvrir : les gaps, les billets, bien planqués... Certains objectifs, comme celui de Philadelphie, sont carrément chauds... Bref, c'est trop la panique, tous les djeuns y sont vénères de pas trouver.

POUR JOUER AVEC L'ÉQUIPE DE NEVERSOFT

Sur l'écran principal, maintenez L1 et pressez : Haut, deux fois Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Triangle.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause en maintenant L1.

POUR AVOIR TOUTE LA BARRE DE SPÉCIALE À FOND

Tapez : Croix, Triangle, deux fois Rond, Haut, Gauche, Triangle, Carré.

Et voilà la barre est à fond. À vous les tricks spéciaux à volonté !

TOUTES LES STATISTIQUES À 10

Tapez : Croix, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Haut, Bas.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

POUR AVOIR LE MODE TURBO

Tapez : Croix, Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond.

POUR ACTIVER OU DÉSACTIVER LE SANG

Tapez : Croix, Droite, Haut, Carré, Triangle.

Plus de sang, c'est les Familles de France qui vont être contentes.

POUR AVOIR UN GROS SKATER

Tapez : quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Gauche.

Vive les Big Mac.

POUR AVOIR UN SKATER MAIGRE

Tapez quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Carré, quatre fois Croix, Carré.

Vive le slim fast !

Note : toutes ces astuces s'activent dans les options de triche.

POUR COMMENCER À DES ENDROITS ALÉATOIRES

Terminez le mode Carrière avec deux personnages différents.

POUR AVOIR LE MODE "KID"

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec trois personnages différents.

POUR AVOIR UN JOUEUR PARFAIT

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quatre personnages différents.

POUR AVOIR UN MODE RALENTI

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec huit personnages différents.

POUR AVOIR UN MODE RALENTI POUR LES FIGURES

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec neuf personnages différents.

POUR AVOIR LA GROSSE TETE

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec dix personnages différents.

POUR ENLEVER LES TEXTURES

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec douze personnages différents.

POUR ENLEVER LA GRAVITÉ

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec treize personnages différents.

POUR AVOIR UN MODE DISCO

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quatorze personnages différents.

POUR AVOIR LE NIVEAU DE FLIP

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quinze personnages différents.

POUR JOUER AVEC SPIDERMAN

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec un personnage créé par vos soins.

POUR JOUER AVEC OFFICER DICK

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs.

POUR JOUER AVEC PRIVATE CARRERA

Faites tous les gaps de chaque niveau, et allez voir dans les options pour voir ce qu'il vous reste à faire dans chaque stage.

POUR JOUER AVEC LE TONNY HAWK DES ANNÉES 80

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec Tony Hawk pour obtenir le style B.

POUR AVOIR LA DÉPOSE EN HÉLICO À HAWAI

Obtenez trois médailles d'or avec tous les persos disponibles initialement.

POUR AVOIR LES SÉQUENCES DE CHUTE

Obtenez trois médailles d'or.

POUR AVOIR LES SÉQUENCES DE NEVERSOFT PRÉPARANT LES CINÉMATIQUES

Obtenez trois médailles d'or avec Private Carrera.

Qui m'a piqué mon TÉLÉ POCHE ?

www.telepoche.fr

PAPA pour la sélection sport, ou les programmes du câble et du satellite ? **MAMAN** pour son horoscope, ses recettes ou pour les rubriques pratiques ? **MAMIE** pour ses mots fléchés et l'actualité des spectacles ? **LÉO** pour son Télé Pok, les nouveautés sur les séries ou pour les stars du hit ?...

TÉLÉ POCHE **TOUTE LA FAMILLE LE MET DANS SA POCHE.**

AMAURY PRESSE Photo : Colin THOMAS - Photo de couverture : D.R.

PLAYSTATION

SPIDER-MAN (PAL)

Décidément, les jeux Activision sont riches en astuces. S'il pouvait en être tout le temps ainsi! Cette fois-ci, on peut même dire qu'elles relancent l'intérêt du jeu tellement elles sont nombreuses et riches. Il y a plein de costumes cachés, l'accès aux croquis qui ont servi à réaliser le scénario du jeu (storyboard), tous les personnages dans la galerie, et on peut même changer la trame du scénar'. C'est trop la teuf!

Note: tous les mots de passe qui suivent s'effectuent dans le menu de triche, ici nommé "Cheats", accessible via les options.

Entrez d'abord ici.

Voici l'écran des "Cheats".

POUR CHOISIR SON STAGE
Inscrivez: XCLSIOR

C'est ainsi que l'on inscrit les codes.

Et voilà! Tous les niveaux.

Et voilà le big boss, sympa non?

POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez: RUSTCRST

POUR AVOIR DE LA TOILE À L'INFINI
Inscrivez: STRUDL

De la toile à volonté! Trop puuur!

POUR AVOIR TOUS LES COMICS
Inscrivez: ALLSIXCC

Bonne lecture!

POUR AVOIR TOUTES LES SCÈNES CINÉMATIQUES
Inscrivez: WATCH EM

Régalez-vous!

POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES DANS LA GALERIE
Inscrivez: CVIEW EM

POUR AVOIR LE PRÉSIDENT DE NEVERSOFT DANS LA GALERIE
Inscrivez: RULUR

POUR VOIR LE STORYBOARD
Inscrivez: CGOSSETT

POUR AVOIR LE MODE "ET SI?"
Inscrivez: GBHSRSPM
Ce mode vous permet de changer la trame du jeu à partir du deuxième niveau.

POUR AVOIR L'ÉNERGIE À FOND
Inscrivez: DCSTUR

Avec tout ça, impossible de perdre la partie!

LES COSTUMES

Changer de peau ça fait du bien, mais à force on devient mytho, comme Kaelomytho, notre nouvelle mascotte.

POUR AVOIR LE COSTUME DU SYMBIOTE
Inscrivez: BLKSPIDR

POUR AVOIR LE COSTUME DE SPIDEY 2099
Inscrivez: TWNTYNDN

POUR AVOIR LE COSTUME DE CAPITAIN UNIVERS
Inscrivez: S COSMIC

POUR AVOIR LE COSTUME SPÉCIAL UNLIMITED
Inscrivez: PARALLEL
Ce costume permet à Spiderman de disparaître. Appuyez sur L2 pendant la partie.

POUR AVOIR LE COSTUME DE SCARLET SPIDER
Inscrivez: LETTER S

POUR AVOIR LE COSTUME DE AMAZING BAGMAN
Inscrivez: AMZBGMAN

POUR AVOIR LE COSTUME DE PETER PARKER
Inscrivez: MJS STUD

POUR AVOIR LE COSTUME DE BEN REILLY
Inscrivez: BNREILLY

POUR AVOIR LE COSTUME DE VILLE
Inscrivez: ALMSTPKR

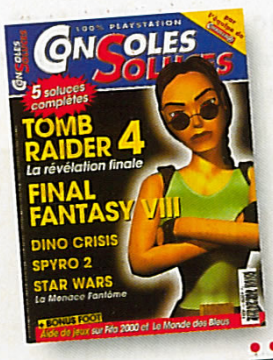
POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE
Inscrivez: DULUX

POUR AFFICHER LE MODE DEBUG
Inscrivez: LLADNRCK

NUMÉRO 102

+ SON SUPPLÉMENT de 4 soluces complètes :

Resident Evil, Fear Effect, Medievil 2, Syphon Filter 2



CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VII • L'Odyssée d'Abe

+ LES TIPS DES HITS

- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

HORS SERIE N°12

- Tomb Raider 3
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Driver
- Mission : Impossible
- Syphon Filter
- Silent Hill • X-Files
- Jade Cocoon

NUMÉRO 100

- Pokemon : 46 pages de Soluces

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 102 / 451102	50 F	x	

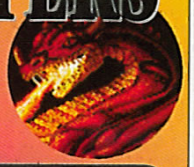
Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

DRAGON PLAYERS



DINGUES DE JEUX
NOUS SOMMES LÀ !

DREAMCAST

MSR	349 F
FERRARI 355	359 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPION	349 F
24 H DU MANS	299 F
SUPER RUNABOUT	339 F
JEDI POWER BATTLES	339 F
TIME STALKERS	359 F
JET SET RADIO	349 F
HALF LIFE	359 F

PLAYSTATION

DINO CRISIS 2	289 F
LE MONDE DES BLEUS 2	289 F
FIFA 2001	349 F
SPYRO 3	299 F
TOMB RAIDER V	329 F
DRIVER 2	299 F
DINOSAURE	299 F
JAMES BOND TWINE	329 F

LA PS2 dès maintenant !

NINTENDO 64

MARIO TENNIS	399 F
ZELDA MAJORA'S MASK	399 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MYCKEY'S SPEEDWAY	399 F

DRAGON PLAYERS DES PRIX CADEAUX AVANT LES FETES

Frais de port gratuit, livraison sous 24h

pour plus de renseignements contactez nous au : 04.42.43.03.96
Adressez nous vos commandes et réglement par chèques ou mandat à :
ALLIANCE GAMES DRAGON PLAYERS
22, rue LAMARTINE - 13500 MARTIGUES

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES SARL
33 avenue des bouleaux
91390 Morsang sur Orge.

Dreamcast :

Dreamconnexion 3 en 1	229frs
VGA BOX, accepte les copies de sauvegardes	289frs
Câble de liaison Neo-Geo Pocket	249frs
Action Replay CDX	369frs
Puce Dreamcast 4 fils	99frs

PlayStation :

Mini-console quadrupleur	139frs
Ps Hacker/Puce+cable rgb	99frs
Pad Infrarouge Cybershock	199frs

GameBoy-NeoGeo Pocket :

Worm Ligt	49frs
Câble Link	59frs
Pocket Linker	899 frs
Voice recorder	199frs

Retrouvez tous nos produits sur notre site web !

WWW.FL-GAMES.COM
Tel : 01.60.16.42.32 Fax : 01.60.16.19.77
Livraison sous 24h/48h !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port (35 frs de frais de port ou 70frs pour un contre remboursement (à partir de 100frs d'achat). VCP Uniquement. Adressez nous vos commandes par CB par téléphone/fax ou par chèques/mandats. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Maracas (S. de Amigo)
499 frs

Canne à Pêche
249 Frs

GB X Changer
899 Frs

Game Jack
649 Frs

Interview

Armen Ekmekdje

Chaque nouvelle génération de jeux vidéo nécessite son lot d'accessoires. Mais même si la qualité des jeux tend à se rapprocher toujours plus de la réalité, il n'en est rien pour le Hardware. Armen Ekmekdje, 30 ans, chef du tout nouveau département jeux vidéo chez 3P, compte bien faire du réalisme, son cheval de bataille.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter la société 3P ?
Armen Ekmekdje : 3P est une entreprise qui existe depuis 1983. Au départ, sa spécialité était le radio-modélisme (auto, bateau, avion, etc.). Les voitures radio-commandées ont été notre première passion, et l'écurie de course 3P a longtemps figuré sur les podiums des Grands Prix européens. Par la suite, nous nous sommes lancés dans les répliques officielles d'armes sous licence de grandes marques mondiales (Colt, Swith & Wesson...), marché sur lequel notre petite entreprise jouit aujourd'hui d'une position de leader mondial.
Les pistolets Soltair, nos créations, sont des répliques parfaites des armes réelles, et tirent des billes de plastique parfaitement inoffensives. Notre réussite sur ce secteur nous a permis, il y a près d'un an, de nous introduire en Bourse, et ainsi de penser à la diversification de nos activités. Ce n'est donc que très récemment que nous avons posé le pied dans le jeu vidéo.

Consoles+ : Pourquoi avez-vous décidé de rentrer dans ce secteur ?
Armen Ekmekdje : C'était pour nous une évolution naturelle. Sur notre marché traditionnel, Soltair, 25 % de nos détaillants sont des boutiques spécialisées en jeux vidéo. Ce sont deux produits qui ont la même clientèle.
Il y a surtout une raison qui concerne le produit lui-même. Amoureux des répliques d'armes que nous sommes, nous étions consternés par la pauvreté de qualité des pistolets pour consoles. Je crois qu'il est grand temps d'offrir aux gamers autre chose que ces vulgaires bouts de plastique qui inondent le

marché. Nous avons la conviction que la qualité de l'accessoire conditionne le plaisir de jouer, qu'il s'agisse d'un volant, d'un gun ou d'autre chose. L'essentiel, ce sont les sensations, le fantasme.
Aujourd'hui, si les "consoleux" sont si peu attirés par les jeux de tir, c'est en grande partie dû à la misère des accessoires qu'on leur propose. A nous de réveiller tout ça.

Consoles+ : Le volant McLaren, votre premier accessoire, est un volant pour Playstation. Qu'apporte-t-il par rapport aux autres?
Armen Ekmekdje: Tout d'abord, il est entièrement compatible Playstation 1 et 2 (oui, oui, avec les jeux PS2), ce qui est à souligner. D'un point de vue technique, la principale innovation est le pédalier vibrant (accélérateur et frein). Ça permet d'obtenir un maximum de sensations. De plus, le volant est entièrement programmable. Une simple pression sur un bouton suffit pour passer du mode numérique au mode analogique. Il dispose également d'un troisième mode: le fameux Negcon, qui garantit à la direction une progressivité et une sensibilité incroyables. D'un point de vue ergonomique, il est réglable en hauteur et en inclinaison, et dispose du mode de jeu "kart" (sans table, le volant bien calé sous les cuisses).
En plus, malgré tous ses équipements exclusifs, le volant McLaren est très abordable, puisqu'il est vendu dans les boutiques spécialisées pour 199 francs seulement.

Consoles+ : Quels seront vos prochains accessoires et pour quelles consoles?
Armen Ekmekdje: Le volant McLaren dont je viens de vous parler sera très prochainement disponible sur Dreamcast. Nous étudions également un volant McLaren format réduit, idéal pour PSOne. Attendez-vous à d'autres surprises, mais, pour l'instant, c'est confidentiel.
Quant aux pistolets pour consoles, nos premiers bébés verront le jour au tournant de l'année. Nous allons enfoncer le clou du "fantasme-réplique", puisque les projets en cours concernent, entre autres et dans le désordre, le Desert Eagle israélien, notamment adopté par la ravissante Lara Croft, le Walter P99 du fameux agent 007, et le légendaire Beretta 92 F, l'arme favorite du cinéma américain ("L'Arme fatale", "Die Hard", et j'en passe.)
Le joueur n'aura plus qu'à choisir à quel héros il veut ressembler...

Consoles+ : Quelle est votre opinion sur la grande distribution?
Armen Ekmekdje: C'est une question difficile. Je n'aurai pas la prétention d'en avoir la réponse, mais je conçois la problématique ainsi: les grandes surfaces contribuent-elles à populariser le jeu vidéo, ou bien causent-elles la ruine du réseau des boutiques spécialisées par leur course au prix toujours plus bas? Il y a sans doute un peu des deux, mais si vous voulez aller au bout du raisonnement, n'oubliez pas que dans tous les cas, la politique des fabricants de jeux et d'accessoire joue un rôle déterminant.
Pour notre part, nous avons choisi de travailler avec les boutiques spécialisées, non pas par idéologie, mais pour pouvoir garantir à nos détaillants des marges décentes.
Vous savez, 3P est avant tout une entreprise commerciale; il est donc normal qu'elle prenne soin de ses clients.
D'un point de vue général, je ne crois pas aux relations à sens unique, ni en amour, ni dans les affaires.

Consoles+ : Quelle est votre console préférée?
Armen Ekmekdje: Ça va vous paraître drôle, mais la Saturn (Sega) tient une place très importante dans mon cœur. Il est vrai que technologiquement, elle était très loin de la PSX et de la N64. Mais le plaisir de jouer était présent. Je m'amusais bien sur Virtua Cop et Sega Rally. Pour moi, un jeu n'a pas besoin d'être époustouflant graphiquement. C'est secondaire...

Propos recueillis par Kael

POWER GAMES

MARIO TENNIS
DISPO LE 03 NOV.

ZELDA
DISPO LE 17 NOV.

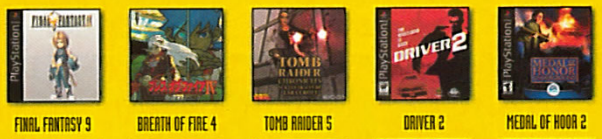
31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H30 A 19H

CONSOLE
PSone™
790F

PlayStation.2 2990F
DVD VIDEO
DISPONIBLE DES LE 24 NOVEMBRE.

POSSIBILITE DE PAIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.


FINAL FANTASY 9 | BREATH OF FIRE 4 | TOMB RAIDER 5 | DRIVER 2 | MEDAL OF NOOR 2

LE MONDE NE SUFFIT PAS | PERSONA 2 | FIFA 2001 | LUNAR 2 | TORNEHO RPG

OFFRE EXCEPTIONNELLE :

NOUVEAU
1499F

INCLUS CHUCHU ROCKET
+ CD DEMO

CONSOLE DREAMCAST + LECTEUR DVD MULTIZONE
DVD VIDEO
2990F

CETTE OFFRE COMPREND :
UNE CONSOLE UN JEU, 2 CD DE DEMOS,
UN KIT DE CONNEXION INTERNET, UN LECTEUR DE DVD MULTIZONE.
POSSIBILITE DE PAIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

BLEEMCAST | SKIES OF ARCADIA | SONIC SHUFFLE | SHEN MUE | NBA 2K1

MSR | LE MANS | JET SET RADIO | HALF LIFE | TOMB RAIDER 5

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

KONCI
JAPANIMATION

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Métro Voltaire
TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30
http://WWW.KONCI.COM

CHRONO CROSS O.S.T 3CD (245F)

FINAL FANTASY 9 O.S.T 4CD (299F)

CD AUDIO A 99F PIECE 5CDS ACHETES LE 6ème CDS GRATUIT FAUF LES COFFRET
NOMBREUX D'AUTRES TITRE DISPONIBLE DEMANDEZ NOTRE CATALOQUE EN COULEUR COTRE 25F EN TIMBRE

VALKYRIE PROFILE VOICE MIX ARRANGE	TEKKEN TAG TOURNAMENT DIRECT AUDIO	GRAN TURISMO 2 EXTENDED SCORE-GROOVE	ZELDA 2 MASK OF MUJURA O.S.T 2CD (170F)	BREATH OF FIRE 4 O.S.T 2CD (170F)	ARC THE LAD PIANO ALBUM
KING OF FIGHTERS BEST Arrange Since 94 to 2000	FINAL FANTASY 8 O.S.T 4CD (299F)	FINAL FANTASY 7 O.S.T 4CD (299F)	VALKYRIE PROFILE 2CD (170F)	VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM	SHENMUE O.S.T 2CD (170F)
VAGRANTSTORY O.S.T 2CD (170F)	DEAD OR ALIVE 2 O.S.T PSX 2 VERSION	BIO HAZARD CODE VERONICA	DRACULA X GEKKA NO NOCTURNE	CREID XENOGEAR YASUNORI MITSUDA & MILLENNAL FAIR	ZELDA OCARINA OF TIME HYRULE SYMPHONY
SILENT HILL O.S.T	SHENMUE ORCHESTRA VERSION	PARASITE EVE O.S.T 2CD (170F)	PARASITE EVE 2 O.S.T 2CD (170F)	FINAL FANTASY 8 FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC	FINAL FANTASY CELTIC MOON
ZELDA RE ARRANGE ALBUM	FINAL FANTASY 8 PIANO	SOULCALIBUR O.S.T	WILD ARMS O.S.T	SHINING FORCE 3 O.S.T	FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL
RIDGE RACER 5 O.S.T	FINAL FATASY TACTICS BGM 2CD (170F)	XENOGEARS BGM 2CD (170F)	ZELDA O.S.T	SHENMUE JUKE BOX	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T 2CD (170F)

STORES EN BAMBOU 129F OU EN TISSUES 99F,POSTERS 15 PIECE COMMANDE MINIMUN PAR 5
NOMBREUX D'AUTRES MODELES DISPONIBLE

FIGURINES CHRONO CROSS 179F PIECE

POSTERS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT
FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER DANS 48H,OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS UNIQUEMENT LA FRANCE (DOM-TOM 60F)				30F
☐CHEQUE ☐CARTE BANCAIRE ☐MANDAT CASH			TOTAL	

Accessoires

VOLANT 360 MODENA
Playstation/PS2

La nouvelle version du volant Ferrari de Thrustmaster vaut le détour. Labellisé par le logo du constructeur italien de bolides, sa forme reprend le design de la 360 Modena. Petit, noir, comportant deux switchs latéraux, grips, boutons classieux, un socle argenté, pédales en métal, c'est la classe totale! Son style sobre plaît beaucoup. Il ne donne pas l'impression d'un objet fragile en plastique souffreteux. Il se démarque aussi par plusieurs qualités. Le système de ressort est l'un des meilleurs que nous avons pu tester jusqu'à présent. La résistance imite trompeusement le retour de force. Comme dans la version précédente, la pédale de frein est aussi plus dure que le champignon d'accélération. Cela vous laisse ainsi la possibilité de reposer votre pied sur le frein, sans appuyer dessus. Le volant est bien sûr compatible Dual Shock, avec des vibrations plutôt bien rendues. Par contre, le système de fixation à une table (amélioré par rapport à la précédente version), est certes très stable, mais il ne brille pas par son côté pratique. Mais ce petit défaut ne nuit pas à l'ensemble, grâce à sa précision et à son ergonomie imbattable. On retrouve les modes NegCon, Dual Shock et Analog. Mais pour en profiter un maximum, nous vous conseillons vivement de jouer en mode NegCon, pour sa grande justesse. Finalement, même en cherchant bien, on n'a pas trouvé de gros défauts à ce volant très réussi. Le charme du 360 Modena nous a conquis. En quelques mots, pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris: c'est de la balle!

Par Thrustmaster, environ 400 francs.

PSX KIT CROSSCHECK
Playstation

Boeder, connu jusqu'à présent dans le monde PC, investit le marché des consoles avec ce kit d'accessoires pour Playstation. L'ensemble est composé d'un câble RGB, d'un pad et d'une carte mémoire de 4 MB (60 blocs). La manette est compatible analogique et Dual Shock. Il propose aussi un mode Auto-fire et Ralenti. Par contre, malgré la coque élégante et transparente, la prise en main est assez bizarre.

Par Boeder, environ 300 francs.

FREESTYLER BOARD
Playstation/PS2

Le Freestyler Board a remporté un gros succès à la rédaction. Si vous rêviez d'un objet qui attire les curieux, vous êtes tombé sur le bon. Le Freestyler Board est en fait conçu pour les jeux de glisse. Les directions gauche et droite du pad ont été converties en un système de balance sur la planche. Il suffit alors de se pencher d'un côté ou d'un autre, comme sur un vrai skate-board ou snowboard. La planche est aussi affublée de deux boutons programmables, placés sous le bout des doigts de chaque pied. Le constructeur nous a assuré la robustesse de la planche, qui supporterait plus de 120 kg (soit 2,5 fois le poids de Gia, ou 1,4 fois le poids de Niiico, ou 65 fois celui de Kaelo le mytho). Et en effet, nous avons essayé de sauter dessus à plusieurs reprises, l'objet tient le choc. Pour exécuter les tricks et les figures qui demandent des combinaisons de touches assez compliquées, la planche est aussi équipée d'un pad à une main. Mais pour ceux qui n'aiment pas son ergonomie, ils peuvent toujours brancher leur manette préférée dans l'emplacement prévu à cet effet. Jouer avec cette planche est évidemment plus difficile qu'avec une manette et les scores réalisés seront moins élevés qu'avec un pad classique. Il faut juste s'y habituer, mais le plaisir de jeu est bien plus intense qu'assis tranquillement dans son fauteuil.

Par Thrustmaster, environ 500 francs.

GUIDON BIKE STATION
Playstation/PS2

Devant la recrudescence des jeux de moto, Bigben a fabriqué ce guidon pour Playstation. Nous l'avons testé sur Moto Racer World Tour sur PS et sur une préversion de Moto GP sur PS2. Le Bike Station propose quelques éléments directement identifiables, comme la poignée accélératrice à la main droite, les poignées de frein (mais pas d'embrayage, malheureusement, car aucun jeu de moto ne gère cela). Hélas, cette bonne initiative ne portera pas ses fruits. Le guidon est trop mou dans l'ensemble, que ce soit dans les ressorts de rotation ou les poignées de frein. De plus, comme le diront les motards de la rédaction, en comparant avec le maniement d'une vraie moto, il ne suffit pas de tourner le guidon comme un simple volant de voiture. Souvent, le fait de se pencher d'un côté, en jouant avec la force centrifuge et l'inertie de la moto, permet de dévier sa trajectoire. Et cela, le Bike Station ne le prend pas compte. D'autre part, le système de fixation par ventouses est assez primaire, mais avec les rallonges de pieds, le guidon peut être calé au niveau du ventre. Au final, le Bike Station fait partie de ces objets qui attirent notre attention par leur concept original, mais qui ne restent pas gravés dans nos mémoires.

Par Bigben, environ 300 francs.

AYATO
Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, saturn, playstation...et rareté jap !!!
sur le WWW.AYATO.FR
AYATO c'est aussi :
- Reparation et modification en 10 min !!!
- Un énorme choix de jeux neufs et occaz.
- plus de 3000 jeux toujours dispo !!!
AYATO
8 rue dr Escat
13006 Marseille
tél 0491379154
Nouveau !!!
AYATO vpc
3 Rue Estelle
13001 Marseille
0491556773
ayato@ayato.fr
AYATO
41 rue de la république
83140 SIX FOURS
tél 0494251925

La Console Magique
IMPORTANT STOCK D'OCCASION DISPONIBLE TEL
SUPPORTS
NEC
PS ONE
PS 2
FAMICOM
SUPER FAMICOM
GAMEBOY COLOR
SATURN
DREAMCAST
NEOGEO CART
NEOGEO CD
NEOGEO POCKET
WONDERSWAN
NEWS
MARIO TENNIS (N64)
ZELDA 2 (N64)
QUAKE 3 (DREAM)
DRIVER 2 (PS)
HALFLIFE US (DREAM)
FINAL FANTASY 9 US (PS)
COFFRET SQUARE MIL. JAP (PS)
KOF 2000 JAP (NEOGEO CART)
FIGURINES US - JAP PC - DVD TEL
La Console Magique
69, Rue Colbert
37000 TOURS
Tél. 02 47 05 35 77 Fax 02 47 05 34 46
E-mail : la-console-magique@libertysurf.fr

Accessoires

120 Rue de Rome 13006 Marseille
Tel: 04 91 13 61 91
www.AbsoluteGames.Fr

Absolute Games

Nouveautés !
- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2
- Puce Nouvelle Ps One

Produit Star
99 Fr
Game Enhancer
Game Enhancer (Ps Hacker)

Jeux! PlayStation Acces.!

Alone In The Dark 4	289Fr	Alimentation rechange	149Fr
Alien Resurection	319Fr	Cable RGB audio guncon	39Fr
Champ. Moto. 2001	329Fr	Cable rallonge manette	39Fr
Dave Mirra BMX	289Fr	Cable liaison LINK	39Fr
Dino Crisis 2 (fin nov)	289Fr	Coque design bleue ou rouge	129Fr
Dinosaur	289Fr	Game Enhancer Aussi appelé Ps hacker. Jouez à tous vos jeux compatible codes ActionReplay. Compatible avec toutes les consoles sauf modèles scph9002 et 102 voir n°modèle au dos de la console	99Fr
Donald	289Fr	SmartJoydapter Utilisez vos manettes et volants Play sur votre Pc, livré avec drivers	129Fr
Driver 2	289Fr	Kit Nouvelle Play Ps One Puce, cable RGB audio, notice & Plans compatible avec la nouvelle PS One	169Fr
Fifa 2001	319Fr	Kit classic compatible 9002 Puce, cable RGB audio notice & plans compatible avec tous les modèles de Play	99Fr
Final Fantasy 9	349Fr	Memory card 15Blocs 1Mb	39Fr
Formula One 2000	299Fr	Manette simple grise	49Fr
Hidden & Dangerous	339Fr	Manette vibrante grise/noire	129Fr
James Bond Twin	319Fr	Manette vibrante sans fil Livrée avec piles, très bonne finition!	199Fr
Koudelka	319Fr	Quadrupleur manette	139Fr
Medal Of Honor	319Fr		
Moto Racer 3	279Fr		
NBA Live 2001	319Fr		
NHL 2001	319Fr		
Nightmare Creature 2	319Fr		
Parasite Eve 2	299Fr		
Ready 2 Rumble 2	239Fr		
Rayman 2	289Fr		
Sydney 2000	349Fr		
Tomb Raider Chronicles	309Fr		
Tony Hawk Pro Skater 2	299Fr		

Autres Titres! Tel svp !

Produit Star
PlayStation 99 Fr
Kit Ps One
Puce, Cable Rgb, plans

Jeux! Dreamcast Acces.!

Colin Mc Rae Rally 2	349Fr	Cable RGB & sorties Audio	49Fr
Dinosaur	359Fr	Cable rallonge manette	59Fr
Donald (fin nov)	359Fr	Cable SVHS Dreamcast	Tel...
Extreme Sports	359Fr	Cable Link Dreamcast	Tel...
Ferrari 355 Challenge	329Fr	Dream connection 3en1 Utilisez votre clavier PC ps2,DualShock,vos volants Play et Saturn, Manettes Saturn	229Fr
Grand Prix 3	349Fr	Joydapter Play -> Dream Utilisez vos manettes et volants Playstation!	179Fr
Half Life	349Fr	Bleemcast Play -> Dream	249Fr
Heroes Of M& M 3	359Fr	Manette avec vibreur interne	199Fr
Jet Set Radio	359Fr	Manette normale ss vibreur	145Fr
Le Mans (fin nov)	289Fr	Memory Card 1Mo à 4MO	Tel...
MSR	359Fr	Memory Card 4Mo + Vibreur	249Fr
Power Stone 2	339Fr	Memory Card NEXUS 4mo Livrée avec cable liaison Pc/Dream	299Fr
Quake 3	359Fr	Puce imports Jap/Us/Pal	99Fr
Railroad Tycoon 2	329Fr	Vibreur translucide bleu	99Fr
Ready To Rumble 2	359Fr	VGA BOX Dream Branchez votre console sur le moniteur PC!	Tel...
Sega GT	359Fr		
Sydney 2000	349Fr		
Str. Figther Apha 3	349Fr		
Taxi 2	359Fr		
Toy Story 2	369Fr		
Urban Chaos	349Fr		
Virtua Tennis	349Fr		

Autres Titres! Tel svp !

Produit Star
Dreamcast 229 Fr
Dream 3 en 1 Connection
- Clavier PC
- DualShock Play
- Volant Play
- Pad Saturn
- Volant Saturn

399 Fr

Tarifs valables par correspondance et à notre magasin de Marseille sur présentation de cette publicité dans le mois de parution du magazine

Produit Star
Dreamcast 99 Fr
Memory
1mo 99Fr
2mo 149Fr
4mo 199Fr

Dézonage DVD sans perte de garantie!!
En 24h, Dézonage définitif, garanti 1an: Grundig, Hitachi, Loewe, Marantz, Mircomedia, Philips, Pioneer, Proline, Samsung, Teac, Toshiba, Wharfdale, contactez nous ...

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille
Nom, Prénom | Téléphone | Adresse | Code Postal, Ville | Articles
+ 30Fr frais de port
Option contre remboursement +40Fr (à partir de 100Fr d'achat*)

MEUBLES DE RANGEMENT
Playstation/Dreamcast/Nintendo 64

Les fils qui traînent, les jeux qui s'entassent, les consoles qui ne trouvent jamais leur place, ce sont des problèmes usuels à tous les passionnés de jeu. C'est pour résoudre ces pépins que Bigben propose ces meubles de rangement. Principalement faits en bois, ces meubles s'intégreront de façon discrète dans votre chambre. Faciles à monter, ils ont l'air assez robustes. Disponibles en deux versions (équipé d'un tiroir, ou percé d'un trou sur le dessus), ces meubles sont taillés aux mesures de la PlayStation, de la Dreamcast et de la Nintendo 64. Vous pourrez y poser la console, les jeux et les fils qui traînent.

Par Bigben, le modèle sans tiroir: environ 150 francs; le modèle avec tiroir: environ 170 francs.

VOLANT SAITEK RX400
Playstation/PS2

Saitek sort aussi un volant. Décidément, c'est la grande mode. Il ne propose rien de particulier, juste l'essentiel. Par contre, ce volant comporte un système ingénieux d'emboîtement, permettant d'alterner la fixation sur une table et la simple pose sur les cuisses. Equipé de switchs latéraux, les changements de vitesse peuvent aussi être manœuvrés à la façon Formule 1, grâce aux petits boutons placés dans la partie supérieure du volant. Il est de plus compatible NegCon et Dual Shock. En revanche, les vibrations étonneront par leur faible impact. Au final, ce volant fait vraiment pâle figure face au 360 Modena et au McLaren également testés ce mois-ci.

Par Saitek, environ 400 francs.

VOLANT McLAREN

Playstation/PS2

La société 3P est une nouvelle venue dans le monde des accessoires. Pour en savoir plus sur elle, référez-vous à l'interview dans cette même rubrique. 3P arrive avec un accessoire plutôt honorable : le volant McLaren. Il propose pas mal d'innovations en la matière. Tout d'abord, le levier de vitesses est séparé de l'ensemble, vous permettant ainsi de le placer soit à droite, soit à gauche (si vous êtes un sympathisant de la conduite anglaise). De plus, cette extension est équipée d'un frein à main. Bien vu, quand on sait que la plupart des simulations automobiles donnent le choix entre le frein à pédale ou à main. Les effets changent complètement. Enfin, le volant McLaren est compatible Dual Shock. Classique, rétorqueront certains. Mais les vibrations se ressentent non seulement au niveau des mains qui tiennent l'objet, mais aussi au niveau des pieds, car le tableau de pédales vibre aussi. Ce volant propose enfin plusieurs modes de conduite, dont l'analogique Dual Shock et le NegCon. La précision est satisfaisante, mais nous regrettons le côté un peu "mollasson" des ressorts. On ne sent pas assez la résistance. A part cela, le volant McLaren est un excellent choix, si vous aimez les jeux de course.
Par 3P, environ 500 francs.

GAME PLATINUM

Playstation

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa: en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II: Lost World
Medievil
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Silent Hill
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu: Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider II
Tomb Raider III
V-Rally
WipEout 2097

PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

Création - Conception : Galagan
www.galagan.com

m.g Distribution
Pour les professionnels ...
Tel - Fax : 0148071220

Câbles RGB
- PlayStation
- DreamCast

Alimentations
- PlayStation
- DreamCast

Manettes Twin Shock
- PlayStation
- PlayStation 2

Dream Connexion
Branchez votre clavier PC, vos manettes PSX ou Saturn directement sur votre DreamCast !!!

Dream Connection

Cartes Mémoire
- PlayStation
- DreamCast
- Nintendo 64

Adaptateur : jouez sur PC avec vos manettes PlayStation !!!

Action Replay
- PlayStation
- DreamCast
- Nintendo 64

En exclusivité !!!
Ecrans PS one disponibles début Novembre !!!

Multiports manettes
- PlayStation

Et encore bien d'autres accessoires ...

DC Link Mem Card
- Branchez votre carte mémoire Dreamcast sur votre PC pour des échanges de données plus rapides et faciles !

Revendeurs !
N'hésitez pas à nous contacter pour obtenir nos prix et nos disponibilités !!!
Tel : 0148071220

Movies Games
... et en Boutique !
11 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République - Oberkampf
Tel : 0148070226

Game Boy Color
MegaDrive
Neo Geo
Nintendo 64
PC
Saturn
Super Nintendo
Et toutes les dernières News ...

Contactez-nous !!!
Tel : 0148070226

Espaces DVD et figurines !!!

Bon de commande à retourner à Movies-Games, 11 Bd Voltaire 75011 Paris

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel : ..... N° CB : ..... Exp : .....

Titre	Quantité	Prix	Total
Frais de port et d'emballage			30 Frs
☐ Chèque	☐ Carte Bancaire	☐ Mandat Cash	Total

EDMOND LE DÉMON

TROISIÈME PARTIE

Edmond le démon, c'est un peu comme les morpions. Personne n'en a jamais vu, mais tout le monde sait ce que c'est. En ce moment, c'est la rédaction de Consoles+ qui fait les frais de l'affreux et du sulfureux démon. Après Switch, Kaelo le mytho, l'honorable Gia, Niiico, Patou, Barthez, et Zano, quelles seront les prochaines victimes d'Edmond ? La réponse, maintenant et tout de suite.

Rédaction de Consoles+, mercredi 8 novembre. 9 h 32. Edmond surprend Virginie et Juliette en train de pouponner le petit Mattéo.

Edmond, malin comme mille renards, profite de la pause biberon pour tester sa nouvelle sarbacane.

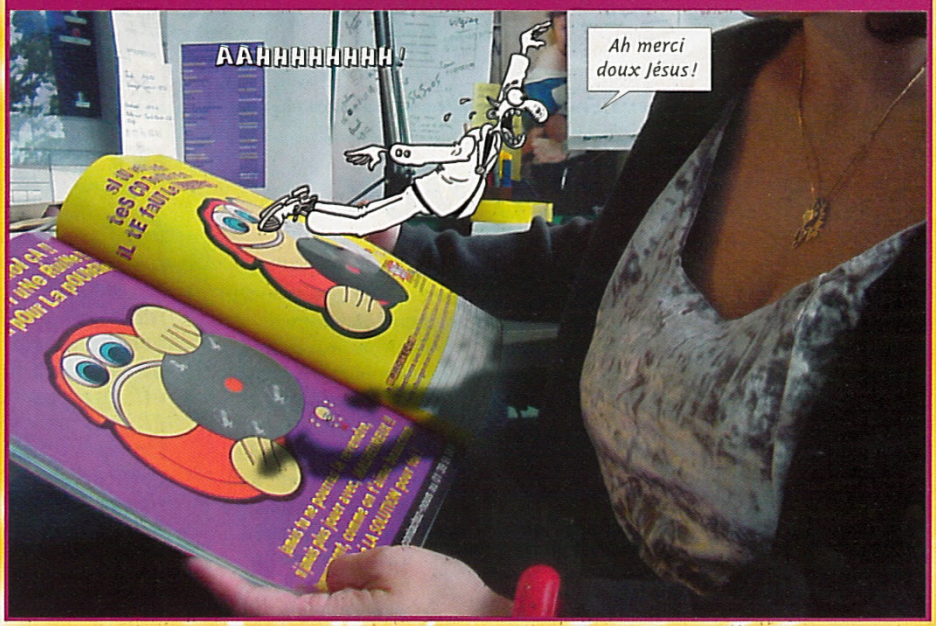
10 h 12. Ayant épuisé sa réserve de boulettes, Edmond s'en va faire un tour du côté des secrétaires de rédaction. Sa prochaine victime : le terrible Ivan.

Profitant de l'une des rares pauses café de notre premier SR, Edmond tague l'écran de travail de l'affreux Ivan, mais néanmoins fan de Buffy.

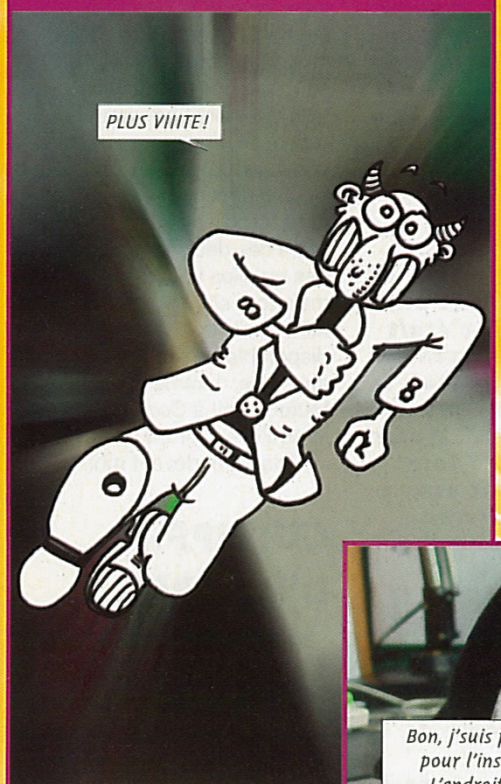
Ayant récupéré du matériel d'escalade et une bombe de peinture noire, Edmond s'attaque à l'ascension du Pic de Kro (1664 mètres tout de même).

Se sentant menacé, Edmond, telle Marie-Josée Perec, fait alors le 400 mètres le plus rapide de l'histoire du Trombinoscope. Sa destination finale : un endroit sûr et protégé.

Telle une apparition de la Vierge à Lourdes, Edmond entrevoit miraculeusement une cachette se profiler à l'horizon... il prend alors son envol.

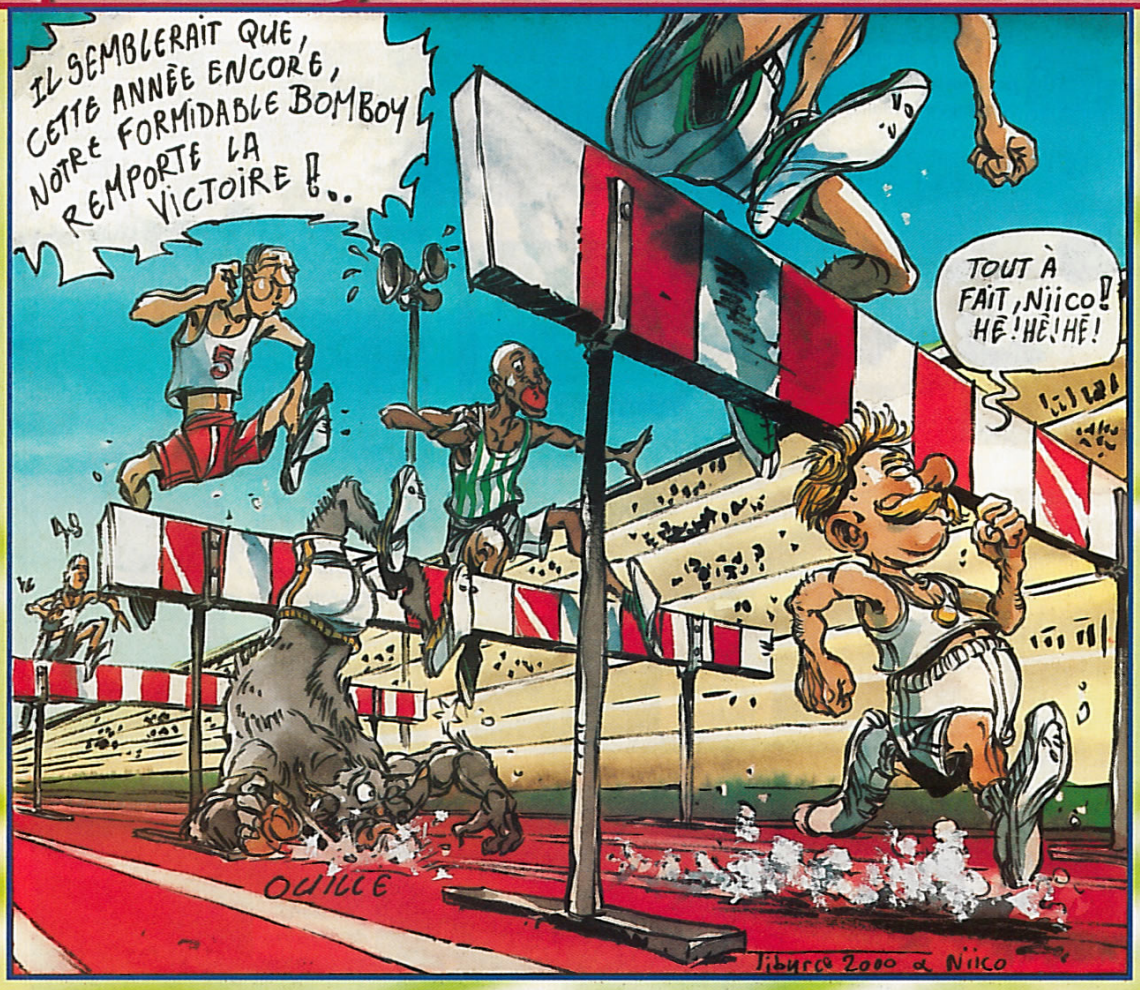


Droite, gauche et encore à gauche... Edmond file tel l'éclair à travers la rédaction.



L'endroit est chaud et accueillant. Mais pour combien de temps encore ?

Combien de temps Edmond va-t-il tenir dans sa cachette miraculeuse ? Les membres de la rédaction vont-ils lui mettre la main dessus ? Quelles seront les prochaines victimes d'Edmond ? Pourquoi les fraisiers ne sont plus aussi bons en novembre qu'en été et pourquoi c'est jamais moi qui gagne au Loto ? Réponses, le mois prochain dans Consoles+.



VAINQUEUR DU MOIS

C'est Cédric Pruvel, de Bolbec (76), qui remporte le grand concours du mois. Non seulement il gagne un abonnement gratos à Consoles+, mais il recevra aussi le CD des musiques du jeu Perfect Dark. Son dessin est de loin le plus réussi parmi tous ceux que j'ai reçus ce mois-ci : des couleurs éclatantes et un bon coup de crayon. Bien vu mon gars !

Vous l'aurez certainement remarqué si vous vous intéressez au sport, les jeux Olympiques sont terminés. Quand j'étais jeune, il y a pas mal de temps déjà, on organisait dans notre village des olympiades. Elles n'avaient pas l'ampleur de celles de Sydney, la nandrolone et Canal+ n'existaient pas à l'époque, mais c'était déjà du grand spectacle. En ce temps-là, j'étais le champion incontesté du 110 mètres haies ! Le plus grand coureur de tous les temps. Il faut dire que j'avais un secret... mais ne comptez pas sur moi pour vous le dévoiler.
Sur ce, à vos crayons ! Et envoyez un max de courrier ! Je suis également champion du monde d'ouverture de lettres.

Bomboy, coureur de poche

JEREMIE TOMANE

Q Jérémie Vollbracht, 15 ans et toutes ses dents, est un lecteur belge. Ce sont des choses qui arrivent. Pour le consoler, je vais répondre à ses questions. Les voici : "1/ J'aimerais savoir si le Zelda qui sortira sur la Nintendo Game Cube sera la suite de l'un des deux Zelda sortis sur Nintendo 64. 2/ Y aura-t-il un Mission Impossible 2 sur N64 ? 3/ Quel sera le prix de la Nintendo Game Cube (approximativement) lors de sa sortie officielle ? 4/ Que me conseillez-vous de prendre : la Nintendo Game Cube ou bien la X-Box ?"

R Salut, kéké. 1/ Difficile de prévoir aujourd'hui ce que sera le prochain Zelda sur la Game Cube. Pour l'instant, et comme à son habitude, Nintendo n'a laissé filtrer aucune information quant à ce titre. Je préfère te répondre que, comme toi, je n'en sais rien, plutôt que de te raconter des salades. 2/ J'ai scruté en long et en large les plannings d'Infogrames, et je n'y ai vu aucune trace d'un certain Mission Impossible 2 sur N64. Ni sur Playstation d'ailleurs, et pas plus sur Playstation 2. 3/ Difficile de te donner le prix d'une console qui sortira l'année prochaine au Japon. Nintendo a annoncé que sa nouvelle machine serait bon marché. Son prix serait deux fois moins élevé que celui d'une PS2. On parle de 1 300 francs environ.
4/ Impossible de faire un choix entre ces deux consoles. Non pas qu'elles soient équivalentes, mais tout simplement parce que ni l'une ni l'autre ne sont disponibles. Je jugerai les consoles, comme nous l'avons toujours fait à Consoles+, lorsqu'elles seront toutes deux à la rédaction, devant moi.

GUISEPPIN D'HUITRE

Q Ludovic Giuseppin a un petit problème avec Final Fantasy VII : "Je ne comprends pas ce qui se passe ! Dans Final Fantasy VII, lorsque j'arrive au troisième CD et que je

termine le jeu, je n'ai pas de Chocobo d'or. Un copain m'a dit qu'on avait la possibilité d'avoir des Chocobos d'or. Je n'ai pas accouplé de Chocobos, que se passe-t-il?"

R Salut, kéké. C'est étonnant ça! Je ne comprends pas non plus. Essaie d'accoupler des Chocobos.

TUROK'N ROLL

Q *Turok, un vieux lecteur de Consoles+, me pose quelques questions: "1/ Quelle sera la meilleure console à acheter: la Nintendo Game Cube, la Playstation 2 ou la Dreamcast? 2/ Est-il vrai que la Game Cube n'a pas de lecteur DVD et ne dispose pas de connexion Internet? Il paraît qu'elle a aussi 6 ports manettes; est-ce vrai? Avez-vous d'autres informations sur la Game Cube? 3/ Tomb Raider 5 sera-t-il disponible sur PC ou bien uniquement sur Playstation et Dreamcast? 4/ Je cherche un Doom-like performant sur Nintendo 64. Est-ce que Turok 3 Shadow of Oblivion vaut le coup? Faut-il revendre sa console ou bien attendre encore un peu ? 5/ Est-ce qu'il y aura des scènes cinématiques en images de synthèse dans Resident Evil 0 sur N64? 6/ Sony se fiche de nous avec sa nouvelle console: il n'y a que deux ports manettes! Les manettes sont les mêmes que sur PSi... Seulement 4 Mo de mémoire vidéo, pas de modem et en plus elle vaut 3 000 balles! Pourquoi rajoute-t-on un DVD-Rom? Une console est une console! Pendant qu'on y est, pourquoi ne fabrique-t-on pas une console DVD/TV/lave-vaisselle? 7/ La Nintendo Game Cube aura-t-elle un support cartouche ou CD-Rom?*

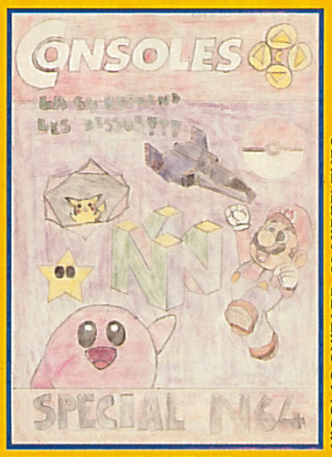
R Salut, kéké. 1/ Ça y est! C'est reparti! Je déteste ce genre de question! Quelle console est meilleure qu'une autre? Pourquoi? Comment? Je vais te répondre franchement: tout est question de goût. Ceux qui ont une Nintendo 64 te diront qu'elle est mieux que la Playstation. A l'inverse, ceux qui ont une Playstation se fichent de la tronche de ceux qui ont une N64.

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

La guerre existe aussi bien entre les constructeurs qu'entre les joueurs. 2/ Ce n'est pas tout à fait exact. La Game Cube est équipée d'un lecteur de DVD-Rom interne, mais différent de ceux qui existent actuellement. En effet, il s'agit ici d'un système propriétaire. Les DVD-Rom utilisés sur cette console sont d'un format différent des DVD-Rom classiques: ils ne font que 8 cm de diamètre, contre 12 habituellement. D'une capacité de 1,5 giga octets, ils autorisent une grande quantité de stockage de données (la plus importante jamais disponible sur une console Nintendo). Nintendo s'est également prémuni contre le piratage en protégeant ses disques d'un film plastique crypté. En ce qui concerne le modem, la Nintendo Game Cube est dotée d'un emplacement, sous la console, prêt à accueillir un tel accessoire. La connexion Internet est donc prévue. Quant aux ports manettes, ils sont au nombre de 4. A la différence de la Nintendo 64, les manettes ne possèdent pas de fil! Les ordres seront envoyés par ondes radio. Une première sur console, mais un système adopté depuis quelque temps dans le monde des PC et qui a fait ses preuves. Pour d'autres informations sur la Game Cube, commande le numéro 105 de Consoles+. 3/ Le prochain Tomb Raider est annoncé sur plusieurs plates-formes: PC, PS, DC et PS2. 4/ Turok 3 est en effet intéressant. C'est le Doom-like le plus récent à ce jour, mais ce n'est pas le meilleur. Le meilleur, celui qui reste pour moi une référence, est incontestablement GoldenEye. Je te conseille d'attendre un peu avant d'acheter une nouvelle console. Prends ton temps pour comparer les jeux disponibles sur ta console actuelle et ceux qui existent sur la console que tu veux acheter. Pense aussi à ce que peut t'apporter une nouvelle console, et n'oublie pas les dépenses que

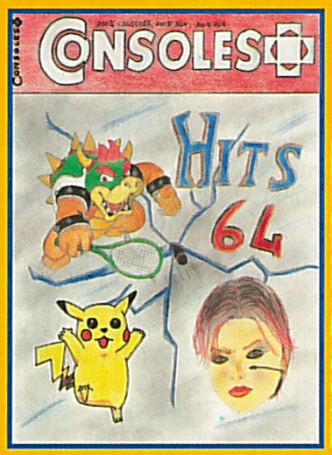
CLÉMENT CHATELET, 75011 PARIS.

JE SUIS CLÉMENT AVEC TOI, ET JE T'OFFRE LE CD DES MUSIQUES DE PERFECT DARK. VEINARD!



NICOLAS GUIZARD, 63 MIREFLEURS.

GUIZARD, VOUS AVEZ DIT GUIZARD? COMME C'EST GUIZARD.

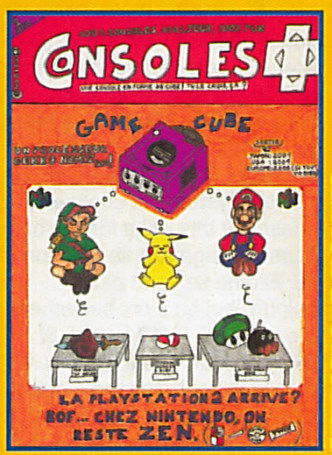


TONY TARANTINI, 03 SAINT-VICTOR.

LUI AUSSI REMPORTE UN CD DES MUSIQUES DE PERFECT DARK. MERCI QUI?

GRÉGORY CAZÉ, 77 DAMMARIE-DES-LYS.

TOUT JEUNE, ET DÉJÀ CAZÉ. PAS DE CHANCE POUR VOUS LES FILLES.



THOMAS FALPANT, 69 CAHUIRE.

PETITE SÉANCE ZEN POUR THOMAS ET SES AMIS DE NINTENDO.

SIMON CHAPUIS, 21 DIJON.

PD 2, ET POURQUOI PAS TAPETTE 4 PENDANT QUE TU Y ES! KÉKÉ!

LE PRIX D'EDDY KACE

Ndoume Nkotto Alain Vitus (ses copains l'appellent Bob), recevra chez lui le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute la rédaction. Ce lecteur de Cergy-Pontoise (95) recevra, également, dans les jours qui viennent, le CD des musiques du jeu Perfect Dark offert par Nintendo.

DENIS GRUNENWALD, 68 WITTENHEIM.

ACH ZO! ES IST EINE KLEINE UND SCHÖNE DESSIN! EINE CD FUR MEIN KAMARADE!

ADRIEN JABES, 78 MOISSON.

CETTE ANNÉE, LA MOISSON EST EXCELLENTE: UN CD DE PLUS DANS LA POCHE.

DONIPHAN MERIENNE, 29 GUIPAVAS.

JE SUIS COMME TOI, NOSTALGIQUE DES MARIO SUR MA NES!

ADRIEN RICA, 44 NANTES.

UNE COUVERTURE DE LA MEILLEURE COUVE DU MOIS? TU LE CROIS, ÇA?

cela entraîne (manette supplémentaire, jeu, carte mémoire...). Le choix est à mon avis vite fait! 5/ Resident Evil 2 proposait déjà sur N64 une introduction et des scènes cinématiques en images de synthèse. Nul doute que la version 0 en aura aussi. 6/ Je partage un peu ta colère! Deux ports manettes, cela signifie que pour jouer à quatre, il va falloir acheter un adaptateur spécial. Les manettes Dual Shock 2 sont en tout point identiques à celles de la Playstation 1. Seule leur couleur change. Enfin, le plus mauvais point pour la PS2, c'est certainement la faiblesse de sa mémoire vidéo: 4 Mo, c'est deux fois moins que la Dreamcast, ce qui signifie que les performances graphiques seront limitées. Pas cool... Ta remarque sur le DVD-Rom n'est pas recevable: je pense qu'il est nécessaire, de nos jours, de disposer d'un tel lecteur. Ne serait-ce que pour se faire un petit film de temps en temps. Quant à l'option lave-vaisselle, Sony y a pensé, mais ce n'est pas un spécialiste du genre. 7/ La Nintendo sera équipée d'un lecteur DVD propriétaire, mais pas de port cartouche (dommage).

A BRAGA DABRA

Q Nelly Braga, une jeune et jolie lectrice de Consoles+, me pose de délicieuses questions: "1/ Je viens de commander le numéro 100 de votre magazine. Je voudrais savoir s'il est possible de commander d'anciens numéros, car je cherche la solution de Zelda sur Nintendo 64. 2/ Quand sort la suite de Zelda sur N64? 3/ Quels sont les meilleurs jeux N64 du moment? 4/ Est-ce qu'un jour le DD64 sortira en France? 5/ Dans le Consoles+ 103, vous évoquez la Master System. Je n'en ai jamais entendu parler. Qu'est-ce que c'est? 6/ Ma mère a retrouvé une vieille console avec 3 jeux: tennis, foot et squash. Depuis quand existe-t-elle?"

R Salut, Nelly!
1/ Consoles+ n'a jamais publié la solution de Zelda. Nintendo Magazine l'a fait, mais il est impossible de commander les anciens numéros de cet excellent magazine trop tôt disparu. Si tu as un accès à Internet, tu trouveras facilement la solution de ce jeu. Envoie-moi un e-mail, et je te dirai où la trouver. 2/ Le nouveau Zelda sort en novembre. Il s'annonce excellent. 3/ Si tu ne me précises pas tes genres préférés, ça va être difficile de répondre. Alors, dans le désordre: Mario 64, Banjo Kazooie (plates-formes), Zelda Ocarina of Time (aventure), Jet Force Gemini (action 3D), Mario Kart (course de kart géniale à quatre), Ridge Racer 64 (course automobile) et GoldenEye (Doom-like). 4/ C'est maintenant certain, le DD64 ne sortira jamais en France. 5/ Tu dois être une bien jeune lectrice pour ne pas connaître la Master System. La Master System est une vieille console 8 bits qui a fait les beaux jours de Sega à la fin des années 80. Elle ne se vend plus aujourd'hui ou alors seulement d'occasion... à 50 francs. 6/ Difficile de te dire exactement qu'elle est cette console que ta maman a trouvée au grenier. Je me souviens d'une vieille machine qui correspond à ce tu décris. Hélas, son nom

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins par courrier sur disquette PC ou Macintosh; ou par e-mail à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico (un ami des SR) est chargé de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

A vos souhaits !

Remerciements - © Véronique Paul / Editing - Espace offert au WWF

Je souhaite que nos forêts résistent mieux aux prochaines tempêtes.
Je souhaite qu'on ne commette plus les erreurs du passé.
Je souhaite éviter le reboisement artificiel et rectiligne.
Je souhaite des forêts riches en espèces d'arbres et d'âges variés.
Je souhaite restaurer la diversité de la faune et de la flore.
Je souhaite que mes enfants connaissent une forêt vivante et productive.
Je souhaite faire un don à : WWF - BP 123 - 75011 Paris.

Redonnons vie à nos forêts
www.wwf.fr

WWF®

m'échappe. Trois types de jeu, en solo ou à deux, étaient disponibles, mais basés sur le même principe: on déplaçait des raquettes verticalement afin de renvoyer la balle à son adversaire. Il y avait un jeu de tennis, un de football et un de squash. Seule la taille des raquettes et la vitesse de la balle variaient. C'est un objet de collection, surtout ne la jette pas! Si j'ai bonne mémoire, cette console est sortie à la fin des années 70. 1979 peut-être. Ce qui ne nous rajeunit pas! Bisous.

24 PATATES!

Q *Un inconnu de 17 ans, et non pas un nain connu, m'a envoyé une très longue lettre dans laquelle il nous disait tout le bien qu'il pensait de Sony et de sa Playstation 2. Vous pouvez le contacter quand bon vous semble à l'adresse suivante: tulecroisca@fr.dreamcast.com*
Je ne citerai qu'une petite partie de ce qu'il m'a envoyé. Moi ça m'a bien fait rire: "... Ce matin, je reçois une très belle enveloppe avec tout plein de beau papier décoré. C'était le bulletin de pré-commande pour la Playstation 2. Bon, là on peut décerner à Sony la palme du j'veux-vendre-la-Playstation 2 à tout prix. Je vais citer certains passages qui m'ont fait rire:
Vous allez vivre un moment privilégié (ah bon?): venue (de l'espace) pour vous offrir un univers de sensations (on nous les offre pour 3 000 balles) inédites (on vous croit, on vous croit...), la Playstation 2 sortira en France le 24 novembre prochain. Un peu plus loin, on peut lire: vous êtes des millions à l'attendre (à la détester aussi!)... Attention (tous aux abris): face à l'élan de passion (oh oui, encore!) qui entourera cette journée du 24 (comme dirait mon prof de mathématiques, 24 quoi, 24 patates?), il est probable (quantité insuffisante, tralalèreuuu) que certains devront repartir sans elle (oh, les pauvres!)."
Sa lettre s'étend comme ça sur quelques pages. Notre inconnu de 17 ans en a visiblement ras le bol de Sony. Mais il passe aussi les rubriques de Consoles+ au peigne fin: "1/ Les News. Je trouve que vous traitez trop vite les jeux. Par exemple, dans le numéro 104, il y a Alone in the Dark 4 et il n'y a qu'une photo, un petit texte et c'est tout. Sinon, les brèves sur les côtés des pages, il en faut toujours plus. 2/ Mangas. Au début, cela ne me dérangeait pas, mais ce serait bien de supprimer cette rubrique pour la remplacer par deux pages de plus sur les jeux vidéo. 3/ Références. Ce serait cool de la réactualiser à chaque numéro. 4/ Tips. Ils prennent trop de place (pas la peine de mettre les photos). 5/ L'interview. Ça fait de la pub supplémentaire. 6/ Courrier. Alors là, ça ne va pas du tout! Mais non je déconne, c'est génial. 7/ La publicité. C'est le gros problème: dans le numéro 104, il y a 20 pages de pub! 20! Je ne paye pas 35 francs pour avoir 20 pages de pub dans un mag qui en compte 148. Certes ça rapporte de l'argent, mais bon, ca serait bien de baisser le prix du mag ou de réduire le nombre de page de pub."
Enfin, après 846 pages de courrier et 35 cartouches d'encre pour l'imprimer, notre ami pose ses questions: "8/ Où sont passés le Top des lecteurs et le Planning des sorties? 9/ Etes-vous limités en nombre de pages? J'ai l'impression que vous n'avez pas assez de place pour écrire ce que vous voulez. 10/ Est-ce que Sega commercialisera un modem 56 K pour la France? 11/ Bleemcast va-t-il sortir en France? 12/ Avez-vous des nouvelles du lecteur Zip Iomega de la Dreamcast? 13/ Quand est-ce que la version 2.0 de Dreamkey sortira? 14/ Que fait le Panda maintenant? Stripteaseur? 15/ Qui est Tiburce? 16/ S'il te plaît, publie mon e-mail perso."

R Salut, kéké. Ta lettre m'a fait sourire. Certaines de tes réflexions sur le marketing de Sony m'ont rappelé celles que je me fais en attendant d'obtenir le service clientèle de Noos TV et en écoutant la petite musique d'attente. Je partage ta colère! 1/ Tu sais, les News sont les News. On ne peut pas s'étendre sur trois pages pour parler d'un jeu. Il y a tellement de titres en développement chaque mois qu'il faut faire de la place pour parler de tout le monde. En ce qui concerne Alone in the Dark 4, nous l'avions déjà présenté dans le compte-rendu du salon de l'E3 en mai dernier. Quand on n'a pas grand-chose de nouveau à raconter sur un sujet, on se limite au minimum syndical. 2/ C'est un goût personnel. Cette rubrique satisfait d'autres lecteurs. 3/ Les Références sont réactualisées chaque mois. Comme tu le sais, elles sont là pour indiquer les meilleurs jeux sur chaque console, ce qui explique que certaines pages des Références ne varient pas d'un mois sur l'autre. 4/ Les photos sont indispensables pour indiquer aux lecteurs ce qui se passe quand le Tip a bien fonctionné. 5/ C'est vrai, mais c'est important économiquement. 6/ Ouf, j'ai eu peur. 7/ Sans pub, pas de magazine. Je t'assure, mieux vaut avoir 20 pages de pub, que rien du tout. Quoi qu'il en soit, je vais te confier un secret: le nombre de pages rédactionnelles ne change pas, 120 par mois... c'est le minimum. Alors ensuite, qu'il y ait 20 ou 40 pages de pub, tu auras toujours autant à lire dans Consoles+. Et puis, plus un magazine contient de pages de publicité, mieux il se porte. Et Consoles+ est en bonne santé. 8/ Le Top des lecteurs a disparu, car notre service Minitel est en veilleuse. En ce qui concerne les dates des sorties, nous avons préféré les supprimer, car les plannings des éditeurs ne sont jamais respectés. Les jeux sont continuellement reportés. Donc, basta! 9/ Comme je te l'ai dit, il faut de la place pour tous les jeux. Nous sommes limités par les coûts de fabrication, mais c'est vrai qu'un peu plus de pages pour certains tests ne seraient pas de trop... 10/ Je ne sais pas. Peut-être après tout. 11/ Bleemcast, l'émulateur Playstation pour la Dreamcast devait sortir en septembre aux Etats-Unis, mais il n'est toujours pas disponible. Je doute qu'il soit distribué officiellement en Europe rapidement. Il va falloir attendre. 12/ Non, Iomega n'a toujours pas donné de nouvelles de son lecteur Zip pour la Dreamcast. 13/ Très prochainement. En tout cas, avant la fin de l'année. 14/ Panda est actuellement en cure de désintoxication de manga. 15/ Tiburce est un dessinateur professionnel. Il a publié 8 tomes de "Gorn", 2 tomes des aventures de "Damoiselle Gorge", et cette année, il a publié le premier volume d'une nouvelle saga: "La Piste des ombres". C'est pas un kéké si tu veux. 16/ Pas question!

AH C'EST MANIN!

Q *Mickaël, un petit gars de la rue Manin, dans le XIXe arrondissement de Paris, m'envoie une tonne de questions. Comme je suis de bonne humeur (on vient de me livrer une caisse de fraisiers en Chronopost), je vais lui répondre, la bouche pleine certes, mais les doigts libres: "Je suis désolé, mais je vais te poser un gros tas de questions. 1/ A quand une gamme Platinum sur Dreamcast? 2/ On dit que Shenmue sortira en version officielle, sous-titrée en français avec des voix en anglais. Est-ce vrai? 3/ Pensez-vous que Nintendo s'orientera plus vers un public adulte avec la Game Cube? 4/ Que penses-tu du futur choc des titans entre la PS 2, la X-Box, la Dreamcast et la Nintendo Game Cube?"*

R Salut, kéké. 1/ Peut-être pour bientôt, ça serait sympa. Mais pour l'instant les jeux Dreamcast restent au même prix. 2/ Tu as raison: la version officielle de Shenmue sur Dreamcast aura des sous-titres en français et des voix en anglais. Je trouve que ce n'est pas une mauvaise idée. Il vaut mieux des voix originales plutôt que des doublages ratés. 3/ Peut-être... Mais, tu sais, on retrouvera toujours les personnages de Mario, de Donkey Kong, de Zelda, sans oublier les Pokémons, sur la Game Cube. C'est aux autres éditeurs de proposer des jeux plus adultes. 4/ La bataille à quatre va faire des dégâts. En fait, cette bataille ne fera rage que l'année prochaine, car la X-Box et la Game Cube ne sont pas encore commercialisées.

L'HOMO NÎMES

Q *Patrick, un lecteur de Nîmes, m'envoie ses questions: "Voilà, j'ai à peine 20 ans et je commence déjà à être nostalgique des jeux Nintendo Nes. Seul bémol, ils sont devenus introuvables! 1/ Alors, y a-t-il*

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399F au lieu de ~~619F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429F au lieu de ~~619F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 106A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 106B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

moyen de mettre la main sur des jeux Nes aujourd'hui ? 2/Peut-on s'attendre à de prochaines compilations de tous les Zelda, Mario ou Megaman ? 3/ Est-il technologiquement possible de regrouper plusieurs jeux Nes sur une simple cartouche Nintendo 64 ?"

R Salut, kéké. 1/ Le seul moyen aujourd'hui de mettre la main sur des titres Nes est d'éplucher les pages de pub de Consoles+ et de téléphoner aux boutiques qui vendent de l'occasion. On peut encore en trouver, mais c'est de plus en plus difficile. 2/ Je ne pense pas. Nintendo a pourtant déjà publié ce genre de compilation avec Mario sur Super Nintendo (Mario All Star). Entre nous, je trouverai ce genre de produit vraiment bien et très intéressant. Imagine un peu : tous les Zelda sur une seule cartouche ! Le pied ! 3/ Tout à fait ! Il suffit simplement de programmer un émulateur Nes pour N64 (pas compliqué) et de l'inclure avec quelques jeux Nes sur une cartouche, mais je doute que ce soit dans les plans de Nintendo. Dommage !

NOIR DÉSIR DE FILLES

Q *John, lecteur de 17 ans, est un fan de Noir Désir et aime les filles. Normal : Noir Désir est un excellent groupe de musique. Quant aux filles... Voici ce qu'il me demande : "1/ J'ai acheté récemment Medievil 2 sur Playstation qui est très fort ! De plus, quelle bonne surprise quand j'ai vu qu'il était vendu pour moins de 200 francs. J'ai cru tout d'abord que c'était un jeu d'occasion, mais non ! Comment cela se fait-il ? 2/ J'ai lu dans le Consoles+ spécial Guerre des consoles de cet été l'interview de Georges Fornay, le big boss de Sony Computer Europe. Quelle surprise quand il dit qu'à cause de la difficulté à programmer la Playstation 2, seuls les meilleurs réussiront. Il dit qu'ainsi il y aura moins de jeux, mais de meilleure qualité. Qu'en penses-tu ? 3/ Avec l'évolution des consoles, qui sont toujours plus puissantes et qui reproduisent de mieux en mieux la réalité, ne penses-tu pas qu'on va trop loin dans le réalisme et qu'on risque, à force, de ne plus prendre de plaisir en jouant ? Les meilleurs jeux ne sont pas les plus beaux ni les plus réalistes : Pac Man, Mario sur la Nes..."*

R Salut, kéké. 1/ Si le jeu t'a coûté moins de 200 francs, c'est qu'il était soit en promo, soit en gamme Platinum. 2/ Une chose est certaine : la Playstation 2 est très difficile à dompter. Le programmeur de Metal Gear Solid 2 s'arrache les cheveux pour donner fière allure à son bébé. La plupart des programmeurs d'ailleurs se plaignent de la machine de Sony. Moi, je pense que les jeux seront soit réussis, soit complètement nazes. J'en veux pour exemple le Street Fighter de la Playstation 2 qui est une honte. Quoi qu'il en soit, le coût de développement des jeux PS2 va être considérable. 3/ Je suis d'accord avec toi : un beau jeu n'est pas forcément un bon jeu. Mais tu sais, c'est comme autrefois : on trouve de tout dans l'univers vidéoludique, du bon et du moins bon. Que ce soit sur console 8 bits ou 128 bits, il y a toujours des merveilles et des horreurs. Tetris a traversé les années et reste, à mon goût, l'un des tout meilleurs jeux du monde.

BÉBERT

Q *Bertrand, déjà deux ans de lecture de Consoles+ derrière lui, me demande : "1/ Après Pokémon Or et Argent, Nintendo va-t-il sortir d'autres versions de Pokémon ? 2/ La Game Boy Advance a-t-elle la puissance d'une Playstation ou d'une Nintendo 64 ? 3/ A quand un bon jeu de combat sur Game Boy Color ? 4/ Un Warioland 4 est-il prévu ?"*

R Salut, kéké. 1/ Bien sûr ! Tu ne crois pas que Nintendo va abandonner sa poule aux œufs d'or comme ça. Un nouvel épisode de Pokémon est déjà en cours de programmation sur Game Cube. 2/ Difficile de comparer cette console portable avec des machines de salon. Disons qu'elle en a dans le ventre et qu'elle se rapproche des performances graphiques d'une Super Nes, voire d'une N64. 3/ Je ne sais pas. Wait and see. 4/ Pas encore. Nous en sommes toujours au 3.

SIMON D'IMPORT

Q *Nicolas Simon, nicosimon@libertysurf.fr un lecteur qui habite Manom en Lorraine, me pose les questions suivantes : "1/ Pouvez-vous transmettre mon e-mail pour que d'autres lecteurs correspondent avec moi ? 2/ Existera-t-il des jeux importés sur la Playstation 2 ? Dans ce cas, faudra-t-il un complément pour les lire ? 3/ Les jeux de la PS1 sont compatibles avec la PS2. OK. Mais qu'en est-il des jeux importés de la PS1 ? Faudra-t-il, là aussi, un complément pour les lire (puce, carte, etc.) ? 4/ Existe-t-il des jeux importés pour Dreamcast ? Encore une fois, faut-il quelque chose de particulier pour les lire ? 5/ Je sais que Bleemcast permettra de lire les jeux Playstation sur la Dreamcast, mais peut-on lire les CD importés avec Bleemcast ? 6/ Les cartes-mémoire de la PS1 ne sont pas compatibles avec la PS2. Est-ce que cela signifie qu'il faut recommencer tout le jeu sur PS2 ?"*

R Salut, kéké. 1/ Hors de question que je publie ton e-mail. Tu me prends pour qui ? 2/ Oui, les jeux en import existent. Pour les faire fonctionner sur ta PS2 officielle, il te faudra une puce. 3/ Même remarque : pas question de faire tourner des jeux import PS1 sur une PS2 officielle. 4/ Oui. Soit tu fais installer une puce sur ta Dreamcast, soit tu te procures un CD Boot pour lancer les jeux import. On trouve cette application sur Internet. Ensuite, il te faut un PC, un graveur et un programme de gravure pour créer toi-même ton CD de Boot. 5/ Normalement, il sera impossible de faire tourner des jeux import avec la version officielle de Bleemcast. Mais rien n'est encore arrêté : je n'ai toujours pas reçu de version américaine de Bleemcast. Je n'ai donc pas pu tester le produit. 6/ Tu as tout compris, mon ami ! Les cartes-mémoire n'étant pas compatibles, tu devras reprendre à zéro sur PS2 le jeu que tu as commencé sur PS1. Pas cool !

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Florian Bodereau (Ogami), Tiburce, Seghira Mahouche (maquette), Nathalie Reuiller (SR), Laurent Cyssau (SR) Cyrille Baudin (SR)

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax : 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Clavere. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K73201.** **Dépôt légal :** octobre 2000. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département :** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint :** Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassorts : 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55
AVIS AUX PROFES-SIONNELS
ECLECTIC Multimedia
La folie des nouvelles consoles!
Le Service ECLECTIC
Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
Demandez notre catalogue complet !
Import direct d'usines asiatiques
Stocks Permanents *
Facilités de paiement **
Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
" Packaging " Multilingue professionnel
Produits garantis 1 an
Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs
Sur Dreamcast
SHOCK PAD
Manette + Vibreur 2 en 1
Dream Connection
Adaptateur de claviers PC, de manettes PSX, de manettes Saturn 3 en 1
NEW
bleem!
Emulateur de jeux PSX
Bientôt! Tél!
La gamme de Memory Cards Dreamcast la plus large d'Europe!
1MB 2MB 4MB
DC MEM CARDS 1M, 2M, 4M
DC LINK MEM CARD 4M
Connectable au PC pour échange de sauvegardes
DC RUMBLE MEM CARD 4M
Carte mémoire + Vibreur 2 en 1
Sur PSOne
Moniteur TFT PSOne
Une révolution!
NEW
Transformez votre PSOne en vraie console transportable avec cet écran TFT de haute qualité. Idéal avec le câble de connection sur "allume-cigare" bientôt disponible aussi!
Sur PLAYSTATION 2
NEW
Manette PS2 avec des gâchettes VRAIMENT analogique.
Fonctions "Turbo" et "programmation" ajoutées.
NEW
Permet de tenir la PS2 à la verticale.
Possibilité d'ajuster les dimensions en largeur pour ajout de périphériques (HDD etc.)
Tiroirs de rangements pour Memory Cards, CD, DVD etc.
NEW
Télécommande au design sympa pour faciliter la lecture de films DVD.
Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:
Virgin MEGASTORE
addon
START GAMES
Alliance Multimédia
STACK GAMES
Absolute
www.start-games.com

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Samedi 28 octobre
Paris Marseille Racing

199F00
30€34

Mercredi 15 novembre
Formula one 2000

299F00
45€58

Samedi 25 novembre
Tekken Tag - Playstation 2

399F00
60€83

Samedi 25 novembre
Driver 2

299F00
45€58

* magasins affichant l'opération

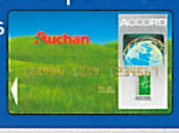
Pistolet Panther pour PlayStation

99F00
15€09

5 % DE REMISE
SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

* Hors consoles.



Conception & réalisation : Partenaire média - Tél : 01 49 88 65 65

LA VIE. LA VRAIE.

Auchan